Número 16 ● Año II ● P.V.P. 350 Ptas.

MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR





MEGADOSSIER



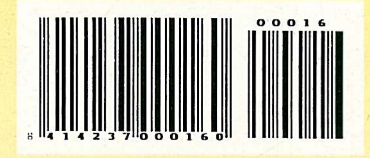
SONIC 2

para Master System

MEGA ZAPPING



MAZIN WARS



PREVIEWS

MIG 29

Davis Cup

C U R S O D



ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
¡¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
¡Lánzate a por el tuyo!
Este verano, va a ser fuerte de verdad.

SEG

LA LEY DEL

MASTER SYSTEM II

MASTER BASICA
- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- **SONIC** en memoria

8.600 +iva

MASTER PACK
- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- **ALEX KIDD** en memoria
- 3 juegos:
- **SUPER MONACO GP**
- **WORLD SOCCER**
- **COLUMNS**

11.200 +iva

PACK
INCLUYE:
MANDO DE CONTROL
Y LOS JUEGOS:
SUPER MONACO GP
WORLD SOCCER
COLUMNS
ALEX KIDD (en memoria)

SONIC PACK
- Consola MASTER SYSTEM II
- 2 mandos de juego
- **ALEX KIDD** en memoria
- **SONIC**

9.480 +iva

SEGA Master System II

Unitros



MEGA ACCION
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **STREETS OF RAGE**
- **GOLDEN AXE**
- **SHINOBI**
- **SONIC**



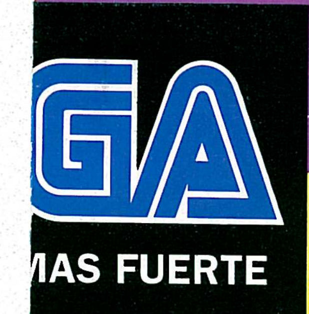


FLASH PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 2 juegos:
- **FLASH BACK**
- **SONIC**





MEGA PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA**
- **COLUMNS**
- **SONIC**





SONIC PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- **SONIC**

19.900
+iva

MEGA DRIVE

GA

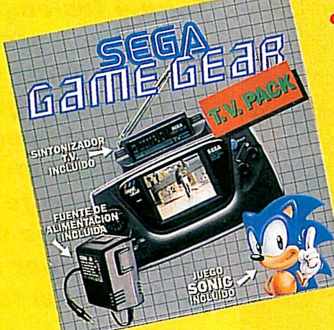
MAS FUERTE

GAME GEAR



GAME GEAR "4 EN 1"
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- 4 juegos:
- **RALLY CHALLENGE**
- **SMASH TENNIS**
- **PENALTY KICK OUT**
- **COLUMNS 2**

17.600
+iva



GAME GEAR T.V. PACK
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- T.V. Tuner para sintonizar nítidamente cualquier canal de T.V.
- Fuente de alimentación
- **SONIC**





GAME GEAR PLUS
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- Fuente de alimentación
- **SONIC**



C U R S O D E

V E R A N O



ESTE

MEGANOTICIAS

6 ***Un Sega-adicto como tú no puede quedarse al margen de lo que pasa en el mundo Sega, dentro y fuera de nuestro país: desde las acciones que emprenden las empresas hasta los nuevos cartuchos y periféricos que preparan para las consolas Sega... nada se escapa a nuestra sección. Así que, ya sabes, no te pierdas estas páginas para poder estar al día.***

MEGARREPORTAJE

10 EL CES DE CHICAGO

Este mes tenemos algo especial para nuestros lectores: un estupendo reportaje acerca de la feria CES que acaba de celebrarse en Chicago, y que ha reunido a la flor y nata del mundillo de los videojuegos. Como era de esperar, Sega y las empresas que hacen cartuchos para sus consolas fueron protagonistas indiscutibles de la feria, con juegos impresionantes para la Mega CD, nuevos periféricos de control e incluso desarrollos en realidad virtual... Pero mejor será que no te contemos más y que seas tú mismo el que descubra las increíbles novedades que están por llegar al mercado, y que ya pudieron verse en la ciudad de Illinois.

PREVIEWS

Los juegos que están al llegar, lo más nuevo en el mercado... Todo está aquí, en esta sección.

36 MIG 29 (MD)
38 Davis Cup (MD)
40 General Chaos (MD)

ZAPPINGS

Esta es la sección a la que que debes acudir cuando quieras saber qué hay en el mercado. Si quieres un buen consejo antes de comprar un juego, lee estas páginas y lo tendrás.





MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica Morales, Jaime Torroja
Diseño: J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 87

Publicidad:
José González Voces

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

MES...

MEGADOSSIER

42 Sonic 2

Seguro que estabas esperando este momento con impaciencia... Pues aquí lo tienes, un completo dossier para que las aventuras de Sonic para la Master System acaben felizmente, gracias a tu ayuda, pur supuesto.



56 Cool Spot (MD)
60 Mazin´Wars (MD)
62 Battletoads (MD)
64 Captain America (MD)
66 Renegade (MS)
68 Superman (MS)
70 Tom & Jerry (GG)
72 Mickey Mouse 2 (GG)

HIT PARADE

74 *Aquí tienes la lista de los juegos más vendidos para Mega Drive, Master System y Game Gear en el último mes. Cuando dudes si comprar un juego u otro y los colegas no te saquen de dudas, mira a ver qué hay en la lista, quizás te ayude saber cúales están teniendo más éxito.*

MEGACODIGOS

75 *¿Que tienes el Game Genie pero no tienes códigos para usarlo? Ve rápido a estas páginas, encontrarás un montón de ellos y podrás disfrutar a tope de tus juegos favoritos para Mega Drive. Hay códigos para los jugadores más perezosos, pero también los hay para los más temerarios.*

MEGALECTORES

76 *No pierdas un segundo y pasa a estas páginas dedicadas a los lectores de MegaForce, puedes ver tus trucos publicados, el cómic que hiciste en un periquete o aquella foto que enviaste para la Pantalla Loca. Anímate a participar en estas divertidas páginas, están hechas para ti.*



EL TABLON DE SONIC

78 *Seguro que encuentras una auténtica ganga, un nuevo amigo o una oportunidad para vender algo que ya no necesitas. También puedes cambiar tu consola o cartuchos por otros, sin desembolsar un duro... Hay anuncios para todos los gustos, no desperdicies la ocasión.*

EL CORREO DE SONIC

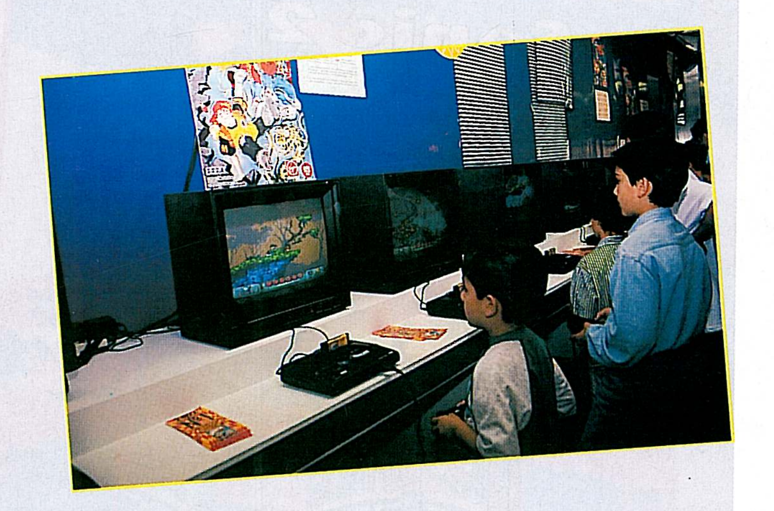
80 *¿Necesitas ayuda para terminar un juego? ¿Quieres enterarte de una vez por todas qué es tal aparato o cuándo saldrá tal cartucho? ¿Dudas si comprar un juego u otro y necesitas el consejo de un auténtico experto? No te preocupes, Sonic en persona intentará responder a todas las preguntas y resolver todas tus dudas.*



Campeonato Nacional Sega

Hace unos días se celebró el Campeonato de España de Videojuegos Sega, que fue ganado brillantemente por José Angel García Torres, en representación del centro de La Coruña de El Corte Inglés en la categoría de más de 12 años y por Rafael Sánchez González, del centro de Las Palmas, en la categoría de los más pequeños.

José Angel superó a su más inmediato rival, Ramón Formoso Martínez, de Murcia, por apenas 250 puntos (45.390 por 45.140), mientras que Rafael consiguió vencer en su categoría, consiguiendo 1.110 puntos más que Pedro Casado Llorente, también de Murcia (37.830 puntos por 36.720). Los participantes jugaron con el Global Gladiators.



El ganador de los mayores tiene 17 años, estuvo preparándose durante 15 días y sus juegos preferidos son los de rol y los de arcade. Por su parte, el campeón infantil tiene sólo 11 años y es un excelente estudiante además de notable consolero. Sus juegos preferidos son los de aventuras y plataformas.

El tercer puesto fue para Gonzalo Alzamora Puente, de Madrid, en la categoría de más de 12 años, con 43.760 puntos y para Fco. Julián Gutiérrez Ramos, de Málaga, en la categoría de menos de 12 años, con 35.060 puntos.

Arcadia: Nace una nueva empresa distribuidora

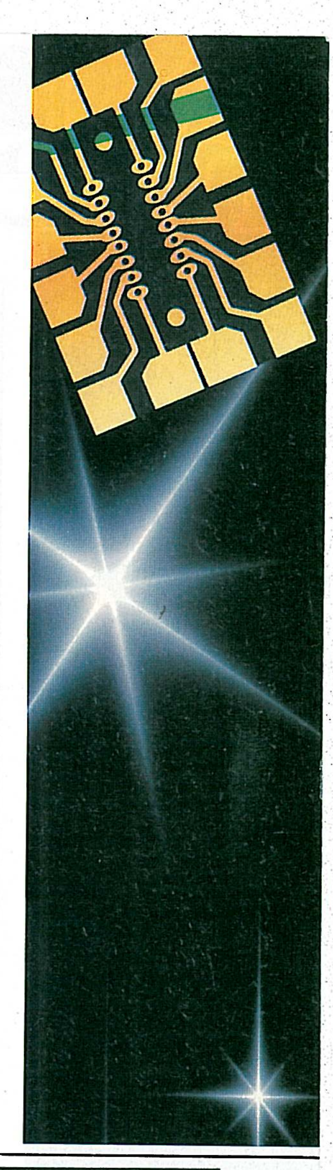
ArcadiA
software, s.a

Una nueva firma acaba de aparecer en la escena de los videojuegos en España. Su nombre es Arcadia y, desde mediados del mes de mayo, es la representante en nuestro país de fabricantes de videojuegos tan importantes como Ocean, Acclaim, Virgin Games, Accolade y JVC.

Según Angel Andrés, product manager de la compañía, Arcadia nace "para solucionar problemas a los productores extranjeros", ofreciéndoles un único distribuidor para todos sus productos, independientemente del formato. Así, Arcadia distribuye todos los productos de Acclaim, los cartuchos para Sega y Nintendo de Accolade y JVC además de todos los cartuchos para Nintendo de compañías como Virgin Games y Ocean.

Los planes de la compañía incluyen aumentar el número de empresas fabricantes en su catálogo, aunque todavía es pronto para saber cuáles serán estas, al tiempo que reforzar la colaboración con las que ya trabajan con Arcadia.

Arcadia está dirigida por Andrew Bagney, quien ha sido hasta hace poco tiempo el director general de Erbe Software. De hecho, de los 22 miembros que forman parte de Arcadia, 19 proceden de Erbe.



Virgin anuncia dos nuevas adaptaciones

Más cine de acción para las consolas

***E**stá visto que este año será el de las adaptaciones de las grandes películas americanas a los videojuegos. Como anunciábamos en nuestro número anterior, ya se han firmado los contratos que permitirán llevar a los cartuchos títulos como Parque Jurásico y El último héroe de acción. Pues bien, una de las anteúltimas noticias es que el viejo Bruce Lee, que ahora ha vuelto a las pantallas en forma de película de acción (Dragón es su título), también será protagonista en las consolas Sega.*

El juego contará la historia de un mito de las artes marciales, Bruce Lee, aunque no se ceñirá demasiado al argumento para poder mantener un buen ritmo. Lee tendrá que enfrentarse a doce oponentes a muerte y contará con la ayuda de su entrenador Yip Man, quien le irá enseñando hasta un total de 36 golpes mortales. Una importante novedad es que el jugador podrá enfrentarse a dos rivales a la vez, uno de los cuales es el segundo jugador. Los programadores de Virgin Games esperan ser capaces de poner a la venta el cartucho de 16 megas a principios de año.



Otra película que también se llevará a las consolas es la que protagoniza Sylvester Stallone y que lleva por título Demolition Man. El "actor" que dio vida a Rocky Balboa retoma sus papeles de hombre duro. En este caso la acción se desarrolla en el futuro y Stallone es un policía que recurre a las más modernas técnicas de congelación criogénica para poder dar caza a un asesino psicópata. El popular "cachas" se ha comprometido a filmar escenas extra sólo para el juego. Virgin será la compañía encargada de poner a punto el juego y piensa que estará preparado para el primer trimestre de 1994 y que por tanto estará a la venta en la próxima primavera.

Parque Jurásico: Ultima Hora

Siguen llegando noticias de lo que promete ser el éxito del año: Parque Jurásico. Ocean está trabajando duro en el desarrollo del juego y dice que será una especie de cruce entre el fantástico Gauntlet y los juegos de rol al estilo de Dragones y Mazmorras.

El jugador tendrá que ponerse en la piel del doctor Alan Grant, experto en dinosaurios, justo en el momento en el que los monstruos están diseminados por todo el parque haciendo lo que les viene en gana. Se trata de mantenerse vivo el tiempo suficiente para encontrar sus lugares de cría bajo el suelo y destruir los huevos antes de que salgan nuevos animales.

En realidad los protagonistas auténticos serán los dinosaurios, lo mismo que en el libro y en la película, pero no se tratará de un simple juego de "dispara y corre", sino que habrá que utilizar grandes dosis de estrategia. De hecho, en las primeras fases del juego, el doctor no será capaz de acabar con los animales más grandes.

Un par de datos más, Ocean piensa sacar el juego en numerosas versiones, pero ya se rumorea que las versión para Mega CD será una de las mejores, utilizando sonidos sacados directamente de la banda sonora de la película e imágenes de los actores (de los de carne y hueso y de los animados por ordenador).

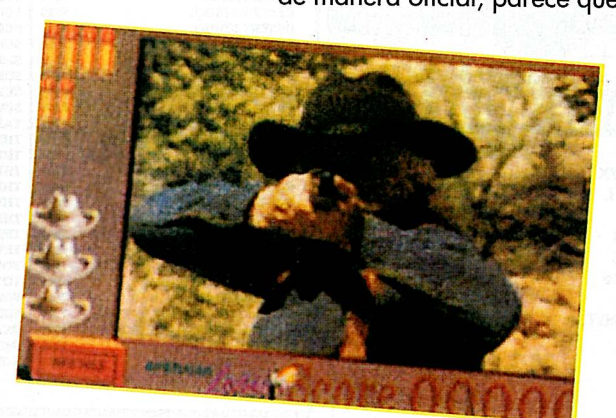
Ya es oficial, por otra parte, que habrá versiones para Game Gear, Master System y Mega Drive.

Vaqueros, estrellas y realidad virtual

Tres nuevos juegos están a punto de llegar al mercado. El primero de ellos está diseñado para la Mega CD y es una adaptación del éxito de las máquinas recreativas Mad Dog McCree. Como muchos ya sabéis, este juego consiste en disparar a los pistoleros que aparecen en la pantalla y será una gozada para aquellos que tengáis la Menacer.

El segundo juego que pronto veremos en nuestras consolas es una adaptación de la serie de televisión Star Trek. Spock, Kirck y sus compañeros están a punto de llegar para que juguemos con ellos.

Por último, mencionar que es posible que pronto haya un cartucho dedicado a la película El cortador de Césped. Aunque no se sabe nada de manera oficial, parece que una compañía americana, Sales Curve, ha negociado con los productores de la película, Allied Vision, para poder utilizar las imágenes, el sonido y las animaciones de la película para el juego. Obviamente, este juego sería un candidato ideal para la Mega CD.



GANADORES DE "EL PANTALLAZO"

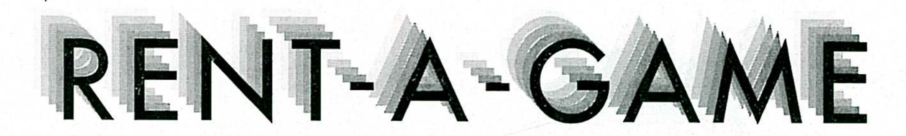
Aquí está la relación de los veinticinco afortunados que podrán lucir este verano una fantástica camiseta MEGA FORCE por haber participado en El Pantallazo del número 15.

Pablo Alvero (Valencia), Gonzalo Arneiz (Tudela), Sebastián Burdo (Madrid), Manuel Carretero (Jaén), Vicenta Domínguez (Murcia), Ignacio Fernández (Barcelona), Carmen García (Barcelona), Miriam García (C. Real), Raul Gómez (Barcelona), Consuelo González (Las Palmas), Carlos Jiménez (Granada), Pablo D. Martín (Zaragoza), Vicente Martínez (Barcelona), Sergio Mateo (Barcelona), Luis C. Miramón (Navarra), Pablo Molina (Barcelona), Javier Ribera (Barcelona), Daniel Rodríguez (Pontevedra), Teresa Ros (Tarragona), Manuel Sánchez (Salamanca), Pabo Sánchez (La Coruña), Tomás Sancho (Barcelona), Pablo Tornero (Valencia), Javier Vázquez (Madrid), Joaquín Vera (Murcia).

CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

*Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos
*Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia
*Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.



C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	NO NUEVOS VENTA
1	AEROBIZ	7956	2385	------
2	ALISIA DRAGON	6400	1920	3265
3	ALTERED BEAST	5840	2255	3835
4	AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	------
5	ANOTHER WORLD	7956	2385	------
6	ARCH RIVALS	5850	1750	2985
7	ARIEL, LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
8	ARROW FLASH	5850	1750	2985
9	ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
10	BACK TO THE FUTURE III	7956	2385	4060
11	BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
12	BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	------
13	BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
14	BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
15	BULLS VS BLAZERS	7956	2385	4060
16	CAPITAN AMERICA	7956	2385	------
17	CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
18	CASTLE OF ILUSION	7513	2250	3835
19	CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
20	CHUCK ROCK	7956	2385	4060
21	COOL SPOT	7956	2385	------
22	CRUE BALL	6948	2085	3545
23	DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
24	DECAP ATTACK	6400	1920	3265
25	DESERT STRIKE	7513	2255	3835
26	DICK TRACY	5490	1645	2800
27	DJ BOY	6190	1855	3155
28	DOUBLE DRAGON 3	7956	2385	------
29	DRAGON'S FURY	8390	2515	4280
30	DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
31	ECCO THE DOLPHIN	6400	1920	------
32	EL VIENTO	6190	1855	3155
33	ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
34	EMPIRE OF STEEL	7817	2345	3990
35	EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
36	EX-MUTANTS	6400	1920	3265
37	FATAL FURY	8390	2515	------
38	FLINSTONES	7956	2385	------
39	G-LOC	4190	1255	2145
40	GALAXY FORCE II	6513	1950	3325
41	GEMFIRE	7956	2385	4060
42	GHOSTBUSTERS	5840	1755	2980
43	GOLDEN AXE 3	7515	2250	------
44	GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
45	GREEN DOG	5850	1750	2985
46	GYNOUG	6190	1855	3155
47	HELLFIRE	6190	1855	3155
48	HERZOG ZWEI	6513	1950	3325
49	HOCKEY	7513	2255	3835
50	HOCKEY'93	6948	2080	3545
51	HOME ALONE	6400	1920	3265
52	HUMANS	8100	2430	4135
53	INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
54	JAMES BOND 007	7100	2130	------
55	JEWEL MASTER	6400	1920	3265
56	JOE MONTANA'93	6985	2095	3565
57	JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
58	JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
59	JORDAN VS BIRD	6078	1820	3100
60	KAGEKI	6078	1820	3100
61	LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
62	LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
63	LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
64	M-1 ABRAMS BATTLE TANK	6513	1955	3325
65	MAGIC BUBBLE	6078	1820	3100
66	MARBLE MADNES	7170	2120	3610
67	MARVEL LAND	6078	1820	3100
68	MEGAGAMES I (3 EN 1)	------	3090	4890
69	MERCS	5485	1645	2795
70	MIDNIGHT RESISTANCE	6948	2080	3545
71	MS PACMAN	7513	2250	3835
72	MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	------
73	MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	------
74	NHL PA HOCKEY	7513	2255	3835
75	OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
76	P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
77	PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
78	POWER MONGER	7513	2255	3835
79	PREDATOR II	6400	1920	3265
80	RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
81	RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
82	RBI BASEBALL 4	7513	2255	3835
83	REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
84	RINGS OF POWER	6890	2065	3515
85	RISKY WOODS	6400	1920	3265
86	ROAD RASH 2	6400	1920	------
87	ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
88	SAINT SWORD	7145	2140	3645
89	SHADOW OF THE BEAST	7190	2155	3665
90	SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
91	SHINING IN THE DARKNESS	6945	2085	3560
92	SIDE POCKET	6190	1855	3155
93	SONIC 2	6590	1075	3695
94	SONIC THE HEDGEHOG	6513	1955	3325
95	SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
96	SPLATTER HOUSE 2	6186	1855	3155
97	STREET OF RAGE	5990	1790	3090
98	STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
99	STRIDER	7956	2385	4060
100	SUPER BATTLETANK	7956	2385	------
101	SUPER OFF ROAD	6513	1950	3325
102	SUPER SMASH T.V.	6190	1855	3155
103	SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
104	TALESPIN	6400	1920	3265
105	TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
106	TAZMANIA	6186	1855	3155
107	TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
108	TEMINATOR	6700	2010	3420
109	TERMINATOR 2	7590	2275	3870
110	TEST DRIVE	6890	2065	3515
111	THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
112	THUNDER FORCE II	6190	1855	3155
113	TINY TOONS	6400	1920	------
114	TOE JAM & EARL	6400	1920	3265
115	TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	------
116	TOXIC CRUSADE	6400	1920	3265
117	TRAMPOLINE TERROR	6190	1855	3155
118	TURBO OUT RUN	5850	1750	2985
119	TWINKLE TALE	5450	1635	2800
120	ULTIMATE QUIX	5840	1755	2980
121	UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
122	VALIS III	7290	2185	3715
123	WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
124	WHIP RUSH	6890	2065	3515
125	WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
126	WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
127	WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	------
128	WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265
129	ZERO WING	7145	2140	3645

GAME GEAR

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	NO NUEVOS VENTA
1	ALIEN 3	4490	1345	2290
2	BART SIMPSON VS MUTANTS	4595	1375	2345
3	BATTER UP	3900	1170	1989
4	CHAKAN	4490	1345	2290
5	CHESS MASTER	3900	1170	1989
6	CHUCK ROCK	4490	1345	2290
7	CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
8	CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
9	DEVILISH	4190	1255	2140
10	DONALD DUCK	4595	1375	2345
11	DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
12	EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
13	FANTASY ZONE	3900	1170	1989
14	FOREMAN'S KO BOXING	4595	1375	2345
15	G-LOC	4390	1315	2240
16	HALLEY WARS	3900	1170	1989
17	HUMANS	4595	1375	2345
18	INDIANA JONES	4490	1345	2290
19	JUNCTION	3900	1170	1989
20	KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
21	LA SIRENITA	4490	1345	2290
22	LAND OF ILLUSION	4595	1375	2345
23	LEMMINGS	4490	1345	2290
24	NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
25	OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
26	OUT RUN	4490	1345	2290
27	OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
28	PATO DONALD	4490	1345	2290
29	POPILS	3900	1170	1989
30	PREDATOR 2	4690	1405	2395
31	PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
32	PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
33	PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
34	RC GRAND PRIX	4595	1375	2345
35	SHINOBI 2	4490	1345	2290
36	SLIDER	4190	1255	2140
37	SONIC	4190	1255	2140
38	SONIC 2	4595	1375	2345
39	SPACE HARRIER	3390	1015	1730
40	SPIDERMAN	3900	1170	1989
41	STREET OF RAGE	4490	1345	2290
42	SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
43	SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290
44	SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
45	SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
46	TALESPIN	4690	1400	2390
46	TAZMANIA	4490	1345	2290
47	THE TERMINATOR	4490	1345	2290
48	WONDERBOY	3900	1170	1989
49	WONDERBOY 2	4490	1345	2290
50	WOODY POP	3900	1170	1989
51	WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	NO NUEVOS VENTA
1	AERIAL ASSAULT	------	1445	2745
2	AFTERBURNER	------	1445	2745
3	ALIEN 3	------	1500	2850
4	ASTERIX	------	1645	3125
5	CASTLE OF ILLUSION	------	1645	3125
6	CHASE H.Q.	------	1245	2365
7	CYBOR HUNTER	------	1445	2745
8	DANAN JUNGLE FIGHTER	------	1445	2745
9	DONALD DUCK	------	1645	3125
10	DYNAMITE DUKE	------	1600	3040
11	E-SWAT	------	1445	2745
12	FORGOTTEN WORLD	------	1245	2365
13	GALAXY FORCE	------	1245	2365
14	GHOSTBUSTERS	------	1445	2745
15	IMPOSSIBLE MISSION	------	1445	2745
16	INDIANA JONES	------	1445	2745
17	MOONWALKER	------	1645	3125
18	OPERATHON WOLF	------	1245	2365
19	OUT RUN	------	1245	2365
20	PACMANIA	------	1145	2175
21	PARLOUR GAMES	------	1145	2175
22	PRO WRESTLING	------	1245	2365
23	R.C. GRAND PRIX	------	1645	3125
24	RAMBO III	------	1645	3125
25	SAGAIA	------	1445	2745
26	SHINOBI	------	1445	2745
27	SONIC II	------	1600	3040
28	SPIDERMAN	------	1445	2745
29	THE CYBER SHINOBI	------	1445	2745
30	THUNDERBLADE	------	1245	2365
31	TOM & JERRY	------	1645	3125
32	WIMBLEDON	------	1395	2650
33	WORLD CUP ITALIA'90	------	1245	2365

SUPER NINTENDO

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	NO NUEVOS VENTA
1	ACT RAISER	7890	2365	4025
2	AMAZING TENNIS	8690	2605	------
3	AMERICAN GLADIATORS	10490	3147	------
4	ALEXAY	8490	2545	4330
5	BATMAN RETURNS	9490	2845	------
6	BATTLE CLASH	6490	1945	3310
7	CAL RIPK JR.BASEBALL	9490	2845	4840
8	CHESTER CHEETAM	9490	2845	------
9	COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
10	COMBATRIDES	10490	3147	------
11	DESERT STRIKE	9090	2725	------
12	DINO CITY	9490	2845	------
13	DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	------
14	DRAGON BALL Z	11990	3597	6120
15	DRAGON BALL Z 2	15400	------	------
16	DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
17	FATAL FURY	9490	2845	------
18	GEORGE FOREMAN KO BOX.	10490	3147	5350
19	GODS	9490	2845	4840
20	GOLDEN FIGHTER II	7890	2365	4025
21	GRADIUS III	6490	1945	3310
22	GUN FORCE	9490	2845	4840
23	HOME ALONE 2	7890	2365	4025
24	HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
25	JAMES POND JR.	9490	2845	------
26	JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
27	JOHN MADDEN'93	8490	2545	------
28	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
29	LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
30	MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	------
31	MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
32	OUTLANDER	8490	2545	4330
33	PAPERBOY 2	8490	2545	4330
34	PIT-FIGHTER	6490	1945	3310
35	PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
36	RANMA 1/2	7890	2365	------
37	ROBOCOP 3	8990	2695	4600
38	ROCKETER	6490	1945	------
39	SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
40	SPIDERMAN X-MEN	9490	2845	4840
41	STAR FOX	9090	2725	------
42	STREET COMBAT	8490	2545	------
43	STREET FIGHTER 2	9490	2845	4840
44	SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
45	SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
46	SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
47	SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
48	SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
49	SUPER STAR WARS	9490	2845	------
50	SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
51	SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
52	SUPER WRESTELMANIA	8990	2695	4600
53	TERMINATOR	9490	2845	4840
54	TERMINATOR 2	9990	2995	5095
55	TINY TOON	7890	2365	------
56	WAYNES WORLD	9490	2845	------
57	WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	------
58	X-ZONE	6490	1945	3310

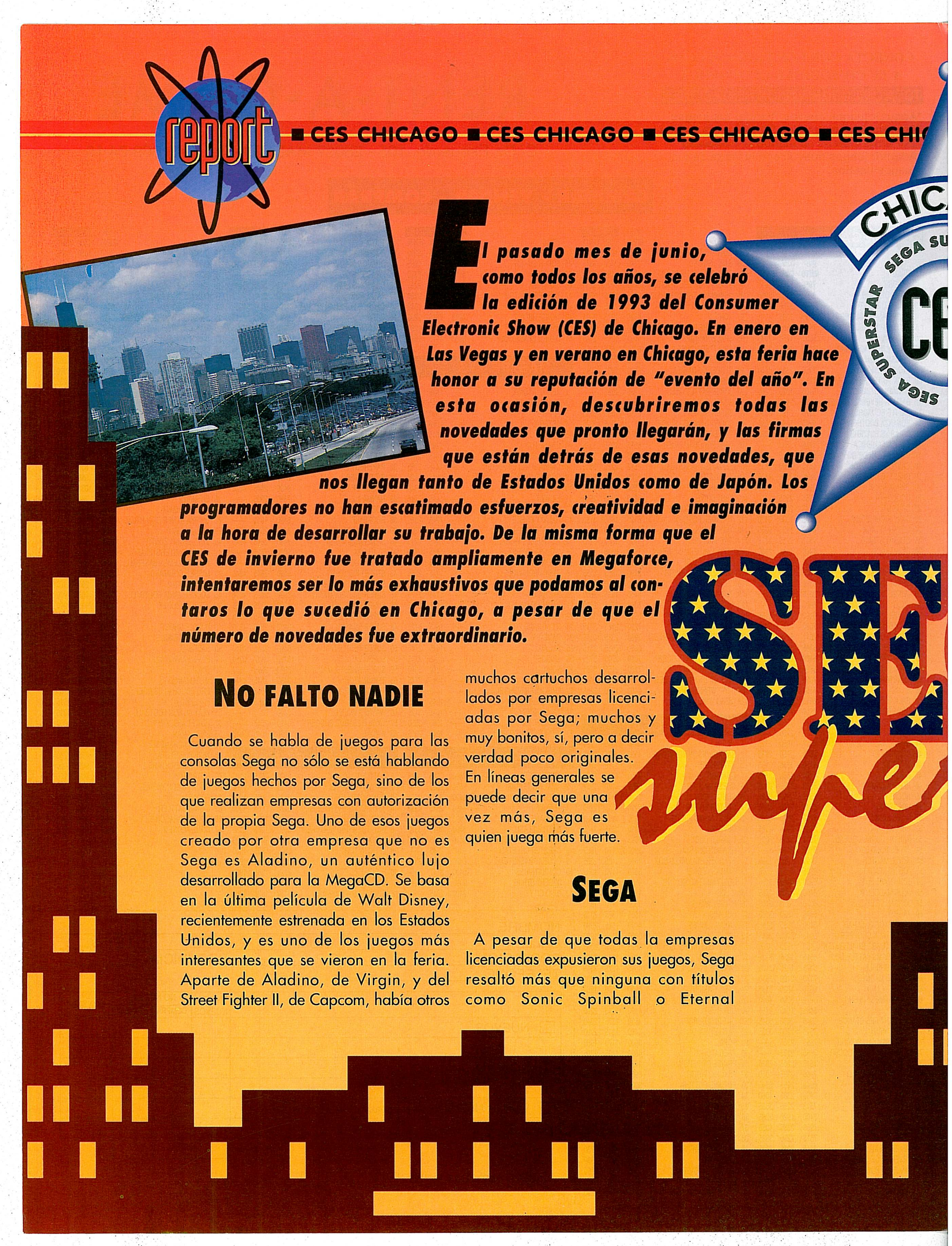
GAME BOY

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	NO NUEVOS VENTA
1	BATTLE TOADS	3590	1075	2130
2	SNOW BROTHERS	3225	965	1900
3	TOXIC CRUSADE	3225	965	1900
4	TINY TOON ADVENTURES	3225	965	1900
5	NINJA TURTLES 2	3590	1075	2130
6	BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
7	SQUARE DEAL	3590	1075	2130
8	TERMINATOR 2	3225	965	1900
9	DUCK TALES	3225	965	1900
10	FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
11	STAR TREK	3225	965	1900
12	ROCKY & BULLMINALE	3440	1030	1955
13	QUARTH	3515	1050	1955
14	KWIRK	2925	875	1665
15	ROBOCOP 2	3225	965	1900
16	PUNISHER	3225	965	1900
17	DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
18	NINJA TARO	3440	1030	1955
19	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
20	TOM & JERRY	3440	1030	1955
21	NAIL'N SCALE	3150	945	1780
22	DICK TRACY	2925	875	1660
23	BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
24	GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
25	CAESAR PALACE	2175	650	1235
26	CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
27	KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
28	FLIPULL	2190	655	1245
29	GOLF	2190	655	1245
30	NINJA GAIDEN	2615	785	1660
31	R-TYPE	2190	655	1245
32	DOUBLE DRAGON	2615	785	1660
33	PIPE DREAM	2190	655	1245
34	WORLD BOWLING	3225	965	1900
35	BART SIMPSON	3440	1030	1955
36	BATMAN 2	2615	785	1660
37	HUDSON HAWK	3440	1030	1955
38	ULTIMA RUNES OF VIRTUAL	3515	1050	1955
39	LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
40	BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
41	GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
42	ROGER CLEMEN BASEBALL	3440	1030	1955
43	MISSILE COMMAND	3225	965	1900
44	SPIDERMAN 2	3225	965	1900
45	SOCCERMANIA FOOTBALL	3225	965	1900
46	JEEP JAMBOREE	3225	965	1900
47	LOOPZ	3225	965	1900
48	BUBBLE GHOST	2190	655	1245
49	DOUBLE DRIBBLE	2725	815	1545
50	BASEBALL	3225	965	1900
51	FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
52	KLAX	2390	715	1355
53	MEGAMAN 2	2765	825	1565
54	PRO POUCH PLUS GREF.	3225	965	1900
55	PAPERBOY	2725	815	1545
56	PLAY ACTION FOOTBALL	3225	965	1900
57	POWER MISSION	3225	965	1900
58	SPIDERMAN	2725	815	1545
59	SUPER ACRAMBBLE	2725	815	1545
60	WWF SUPER STARS	2990	895	1700
61	WWF SUPER STARS 2	3225	965	1900
62	METROID 2	3225	965	1900
63	ROCKY & BULLWINKLE	3225	965	1900
64	FOOTBALL	2725	815	1545
65	BIONIC BATTLER	3225	965	1900
66	DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
67	HOME ALONE 2	3440	1030	1955

NOMBRE ____________________
CALLE ____________________ NUM. ________ PISO ________ LETRA ____
POBLACION ____________________ C.P. ________ PROVINCIA ____________
TELEFONO ____________________

	UNID.	PVP NUEVOS	NO NUEVOS COMPRA	NO NUEVOS VENTA	CONSOLA
☐ NUEVOS					
☐ COMPRA USADOS					
☐ VENTA USADOS (ENVIAR EL CARTUCHO CON SU CAJA E INSTRUCCIONES)					
TOTALES					

DIFERENCIA A ABONAR: ________



El pasado mes de junio, como todos los años, se celebró la edición de 1993 del Consumer Electronic Show (CES) de Chicago. En enero en Las Vegas y en verano en Chicago, esta feria hace honor a su reputación de "evento del año". En esta ocasión, descubriremos todas las novedades que pronto llegarán, y las firmas que están detrás de esas novedades, que nos llegan tanto de Estados Unidos como de Japón. Los programadores no han escatimado esfuerzos, creatividad e imaginación a la hora de desarrollar su trabajo. De la misma forma que el CES de invierno fue tratado ampliamente en Megaforce, intentaremos ser lo más exhaustivos que podamos al contaros lo que sucedió en Chicago, a pesar de que el número de novedades fue extraordinario.

NO FALTO NADIE

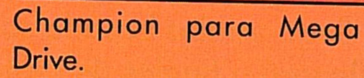
Cuando se habla de juegos para las consolas Sega no sólo se está hablando de juegos hechos por Sega, sino de los que realizan empresas con autorización de la propia Sega. Uno de esos juegos creado por otra empresa que no es Sega es Aladino, un auténtico lujo desarrollado para la MegaCD. Se basa en la última película de Walt Disney, recientemente estrenada en los Estados Unidos, y es uno de los juegos más interesantes que se vieron en la feria. Aparte de Aladino, de Virgin, y del Street Fighter II, de Capcom, había otros muchos cartuchos desarrollados por empresas licenciadas por Sega; muchos y muy bonitos, sí, pero a decir verdad poco originales. En líneas generales se puede decir que una vez más, Sega es quien juega más fuerte.

SEGA

A pesar de que todas la empresas licenciadas expusieron sus juegos, Sega resaltó más que ninguna con títulos como Sonic Spinball o Eternal







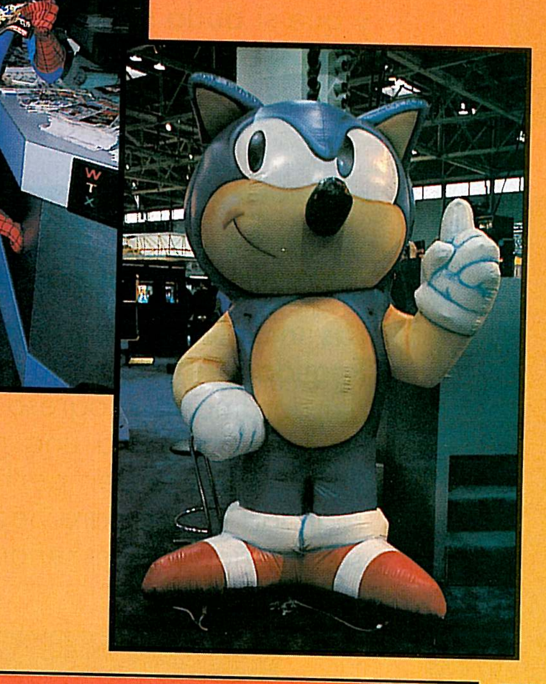
Un salón y un público como se merece esta ciudad estadounidense.

Champion para Mega Drive.

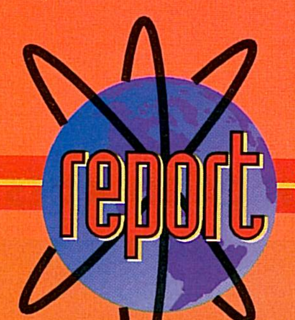
En lo que se trata de juegos novedosos, sin duda alguna hay que destacar el título Jurassic Park. Muchos coinciden en que es la licencia cinematográfica más importante de este año, y no les falta razón. Basado en la película de Spielberg que batió en los Estados Unidos toda clase de récords de recaudación al obtener en tan sólo 9 días la friolera cantidad de cien millones de dólares en las taquillas, este juego se comercializará en principio para la MegaCD y la Mega Drive.

Pero en Sega, el desarrollo más original que se se presentó fue la llamada Sega Realidad Virtual y que ofrecerá en breve un nuevo tipo de juego, algo espectacular que causará sensación.

Como veis el futuro se presenta cargado de ofertas y sobre todo por parte de Sega. Por eso vamos a hablaros detenidamente de todos los lanzamientos que esta gran compañía tiene preaprados para el futuro y que presentó en Chicago, Illinois.



Dos visitantes subidos de color.



the SEGA village

Por supuesto es fácil adivinar que Sega América ocupaba un lugar privilegiado en el CES de Chicago, con un gigantesco stand donde se podían ver expuestas todas las novedades de esta temporada (por cierto, justro detrás de éste estaba el stand de la competencia: Nintendo). La estrategia de Sega estaba basada sobre todo en la Sega CD (versión Americana de la Mega CD, que llegará a finales de septiembre a Europa) y en los nuevos desarrollos de Realidad Virtual, sin olvidar su nuevo "joystick": el Activador. Si bien éstas dos últimas novedades ya han sido comentadas anteriormente, lo que más llamó la atención fueron las demostraciones que de ellas se realizaron en el stand de Sega y que si duda sirvieron para comprender mejor el funcionamiento de ambas y sus grandes posibilidades.

LA "SEGA VR"

Las iniciales VR significan Virtual Reality (en castellano Realidad Virtual). Bajo estas dos palabras se esconde un extraordinario progreso técnico que abre el mundo de los vídeojuegos a una gran cantidad de aplicaciones. Para comprender perfectamente lo que significa la realidad virtual para Sega, hemos entrevistado a uno de sus diseñadores: el señor Stewart E. Kosoy.



Megaforce: ¿Qué supone la realidad virtual como innovación tecnológica para el gran público?

Stewart E. Kosoy: En Sega, llevamos pensando en la realidad virtual desde hace mucho tiempo. En octubre de 1991 ya empezamos a trabajar sobre ello. Creíamos que el proyecto era muy interesante. Finalmente, después de unos doce meses de trabajo podemos presentar aquí una serie de resultados que están a la vista.

MF: ¿Cuales son los problemas principales que se han encontrado para el diseño de las gafas y del sistema de realidad virtual en general?

SK: Realmente, la versión de la VR Sega que han podido probar aquí no está completamente terminada. Las gafas nos han presentado algunos pequeños problemas. Cada persona tiene una vista diferente, buena o mala, y de lo que se trata es de que nuestro sistema funcione para todo el mundo, sin distinción. Hasta ahora, quienes usan gafas tienen algunas desventajas y no pueden, por el momento, disfrutar realmente de todas las extra-

ordinarias capacidades que ofrece esta nueva tecnología desarrollada por Sega. Pero mi equipo y yo mismo estamos trabajando para resolver este problema.

MF: Usted habla de las capacidades de la VR Sega... ¿Podría concretar un poco más?



SK: En Sega tenemos una enorme fe es esta nueva tecnología, es el primer paso para llegar a los juegos del futuro. Por el momento, con una simple Mega Drive podemos jugar a la realidad virtual, el casco o las gafas utilizan un puerto de conexión y el guante usa el otro. Pero pensamos seriamente que, por medio de un módem, como el que ya existe en Japón, dos jugadores podrán enfrentarse en un mundo completamente imaginario, un mundo en el que el jugador estará verdaderamente en el interior del juego. Imagínense dos personas físicas que se mueven en un mundo virtual, el espacio por ejemplo, donde se libra una batalla, como La Guerra de las Galaxias, y en el que se pueden desplazar realmente y realizar cada uno de los movimientos. De momento, evidentemente, sólo los movimientos de la cabeza pueden ser detectados por el casco. Si se gira la cabeza, el paisaje desfilará; si se levanta, la perspectiva cambia. Así, es posible tener una visión panorámica de todo el ambiente del juego. Esta nueva dimensión es la que hace los juegos tan excitantes. Pero para que se haga una idea, lo mejor es probar.

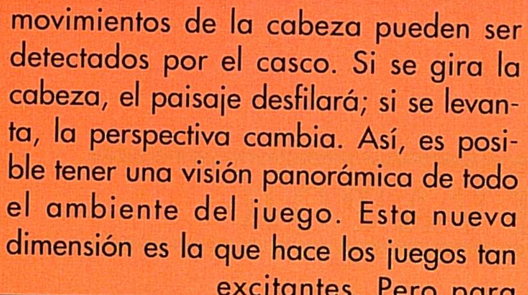
(Me deslizo en el recinto, un miembro del equipo de Sega me ayuda a ajustarme el casco y me da un joypad. El primer juego de VR de Sega es Nuclear Rush, que coloca al jugador en un universo tridimensional. En lo alto de un hovercraft. hay que ametrallar a todos los enemigos que se pongan a tiro del láser. Aunque el juego en sí no es nada del otro mundo, los efectos, por el contrario, son simplemente fantásticos, gracias a la visión que ofrece el casco. Después de un par de partidas, vuelvo con Mr. Kosoy).

MF: Es extraordinario.

SK: Estoy seguro de que el VR de Sega es un instrumento lúdico revolucionario...

MF: ¿Qué otros títulos se están preparando para el VR de Sega?

SK: Actualmente, trabajamos en otros tres títulos. Iron Hammer es un juegos de tiro galáctico en tres dimensiones que comprende treinta niveles y que llevará al jugador a unos lugares alucinantes. Los otros dos juegos son Matrix Runner, una lucha espacial contra robots, y Outlaw Racing, una carrera de coches en la que se podrá competir contra otros veinte coches.



MF: Por el momento, estos juegos ya existen en cartuchos, pero ¿tienen previsto hacer otras versiones?

SK: Bueno, estos productos están siendo estudiados igualmente por nuestros laboratorios de Investigación y Desarrollo.

MF: ¿Cuándo piensa que se podrá comercializar la realidad virtual?

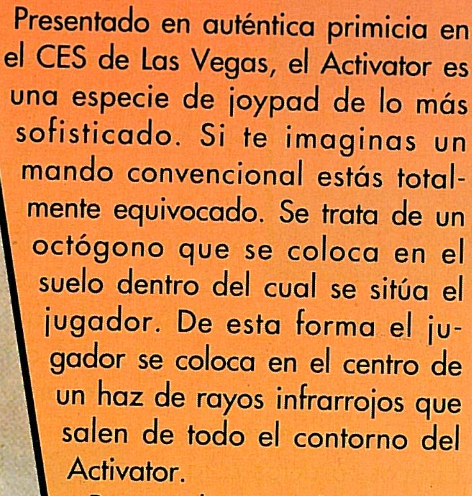
SK: El VR de Sega estará disponible, en Estados Unidos, para Navidad y su precio deberá ser inferior a los 200 dólares (aproximadamente unas 25.000 pesetas); sin embargo, no sabemos exactamente cuándo se venderá en Europa.



the SEG

EL ACTIVATOR

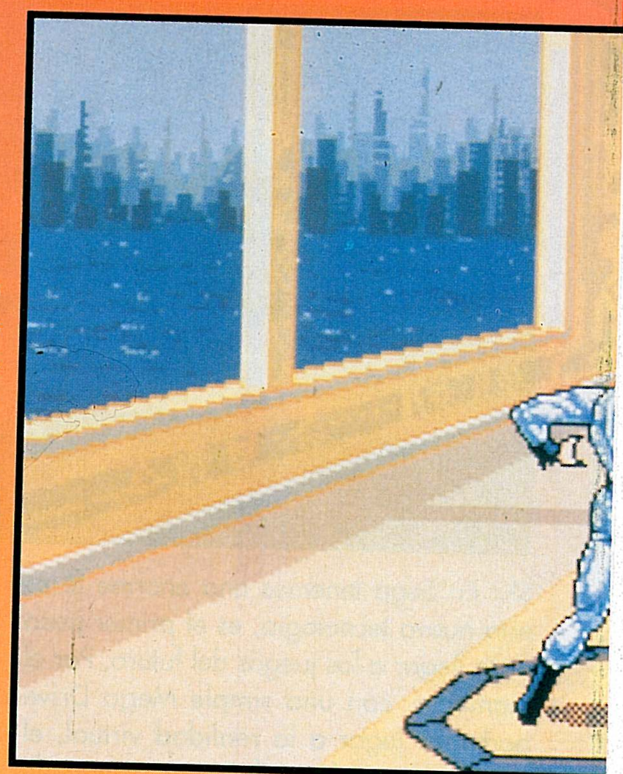
Gracias a la buena organización de Sega se pudo disfrutar durante toda la muestra de demostraciones periódicas de este artefacto llamado ActivaTor. Si eres un buen seguidor de nuestra revista sin duda ya sabrás de qué se trata. Por el contrario, si no nos has leído -lo cual está muy mal- ahora podrás enterarte de cómo funciona.



Presentado en auténtica primicia en el CES de Las Vegas, el Activator es una especie de joypad de lo más sofisticado. Si te imaginas un mando convencional estás totalmente equivocado. Se trata de un octógono que se coloca en el suelo dentro del cual se sitúa el jugador. De esta forma el jugador se coloca en el centro de un haz de rayos infrarrojos que salen de todo el contorno del Activator.

Para desencadenar un movimiento lo único que tiene que hacer el jugador es romper este haz de rayos con alguna parte de su cuerpo, este corte repentino en el haz será reconocido por la Mega Drive y ejecutado por el personaje del juego.

Cada vez que se rompa este haz de rayos, el personaje del juego realizará un movimiento. En la actualidad ya existen dos juegos diseñados especialmente para el Activator y que aprovechan todas sus posibilidades.



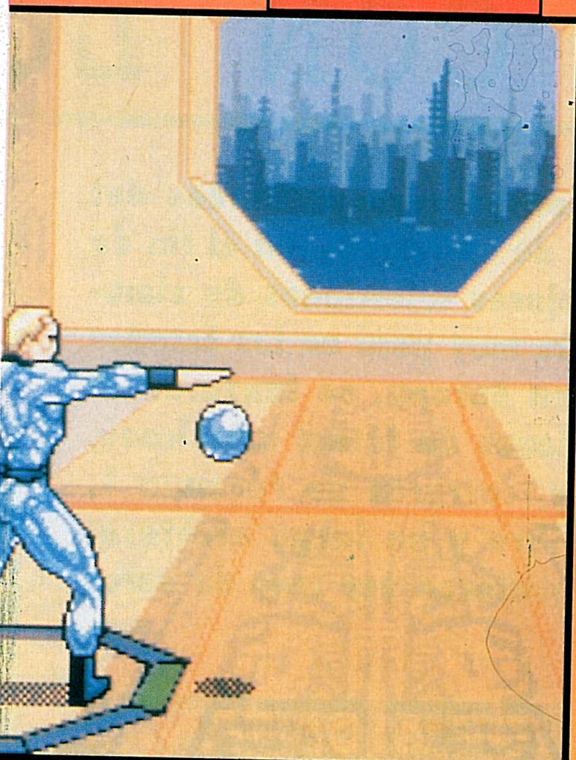
Se trata de Bounty Hunter y de Air Drums. En el primero de estos juegos te ves transportado al año 2397, a una época de guerra donde las peleas de artes marciales están a la orden del día. Con unos duelos sangrientos y gracias al activator, la impresión de realismo será total. La respiración, el sudor y los músculos unidos a tu adversario hará que parezca una pelea real. El otro título en preparación es Air Drums, un programa totalmente original porque se trata de un auténtico y verdadero sintetizador

...A village

EL QSOUND

En cooperación con Archer Communication, Sega ha diseñado para los juegos de Mega-CD un nuevo sistema de sonido.El QSound permite conseguir un sonido no sólo más potente sino también más rico en tonos y mucho más envolvente y dinámico. El primer título en CD CON esta tecnología es Ecco The Dolphin, que deberá salir al mercado americano en unas pocas semanas.

BOUNTY HUNTER



musical. Al romper el haz de rayos con una parte del cuerpo se produce una nota musical. Es casi lo mismo que hace Jean Michael Jarre en sus conciertos con su rayo láser. Podrás descubrir y explotar al máximo tus capacidades musicales.

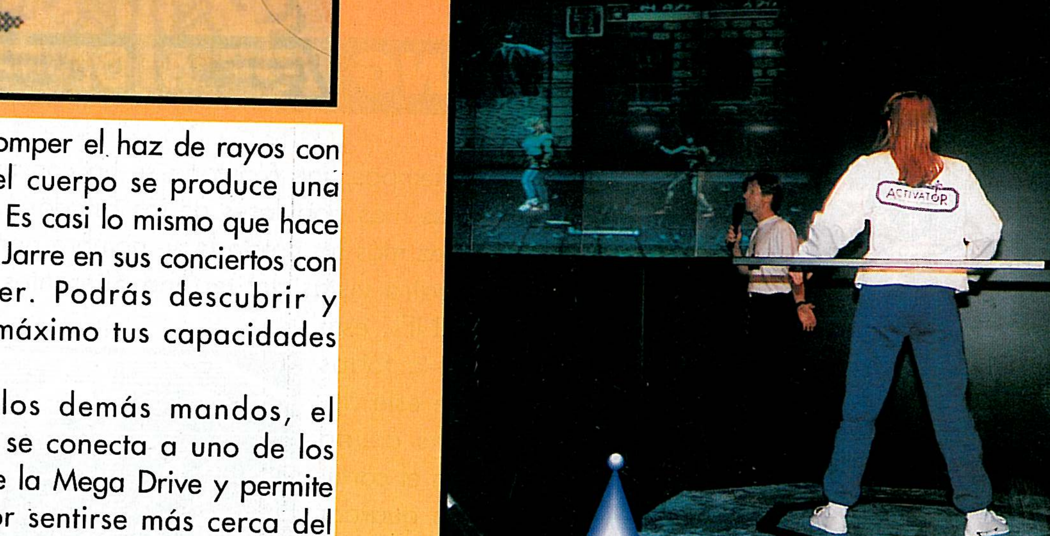
Igual que los demás mandos, el Activator se conecta a uno de los puertos de la Mega Drive y permite al jugador sentirse más cerca del juego. Aunque hay ciertos juegos diseñados específicamente para ser usados con este periférico, esto no quiere decir que los demás juegos no funcionen con el Activator. De todas formas al comprarlo se adjuntarán las oportunas instrucciones y aclaraciones a este respecto.

Estará disponible a un precio de 79.99 dólares en Estados Unidos (algo más de diez mil pesetas al cambio actual) en el próximo mes de diciembre.

Esperemos que su lanzamiento en el resto de los países no se retrase mucho más...

LA CADENA SEGA

En asociación con Time Warner, una gran sociedad del mundo del entretenimiento y con TCI, líder de las cadenas por cable, Sega ha llegado al acuerdo de crear su propia cadena de televisión por cable. Gracias a un decodificador especial que se podrá conectar al lector de cartuchos de la Mega Drive, Sega inaugura una nueva época en lo referente a los juegos de vídeo. Se prevé que esta cadena que entre en funcionamiento en los Estados Unidos a principios del año que viene. Por medio de un menú de acceso el jugador podrá seleccionar el juego que prefiera o ver qué otros juegos estarán disponibles las próximas semanas. Desgraciadamente todavía no hay planes para desarrollar esta idea en Europa.





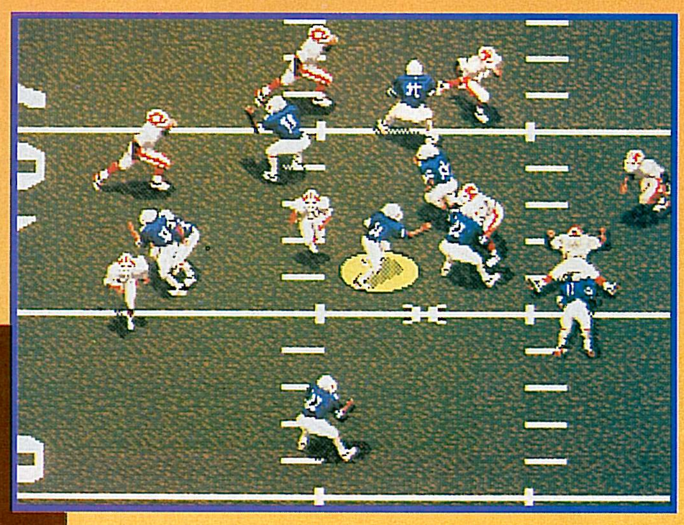


¡SEGA CON LO

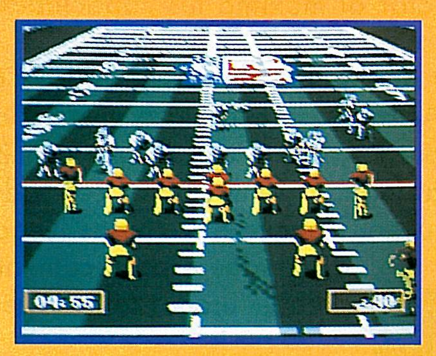
Sega ha firmado con diferentes personalidades del mundo deportivo un montón de exclusivas con el fin de proporcionar una de las mejores colecciones de simuladores deportivos. Dentro de muy poco en los Estados Unidos, y algo más tarde en Europa, se lanzarán al mercado novedosas simulaciones de fútbol americano, béisbol, baloncesto, hockey, carreras de Fórmula 1, golf, tenis, boxeo, lucha libre y un largo etcétera. Desgraciadamente sólo se pudieron ver tres de estos títulos en Chicago:



NFL FOOTBALL'94 : STARRING JOE MONTANA

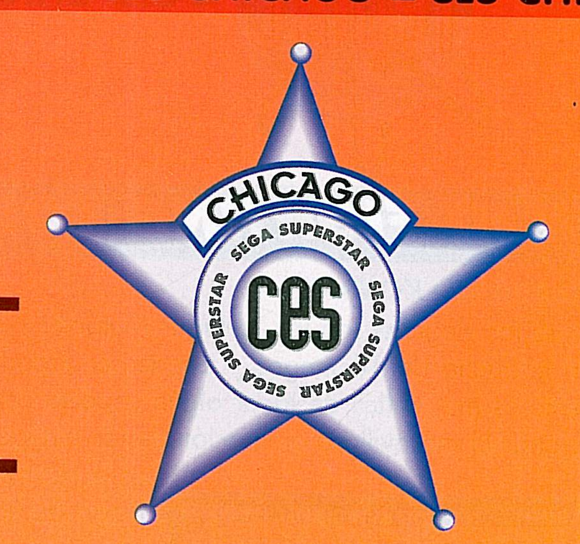


En los últimos tiempos, Joe Montana se ha convertido en uno de los jugadores más populares de los Estados Unidos y por supuesto una vez más ha prestado su nombre para esta simulación. Con cuatro vistas del terreno diferentes y todos los equipos de la NFL, este juego gustará a todos los amantes de este deporte. Gracias a una pila especial en el cartucho, se podrán guardar las partidas. Se venderá a lo largo del mes de noviembre.



GA village

OS DEPORTES!



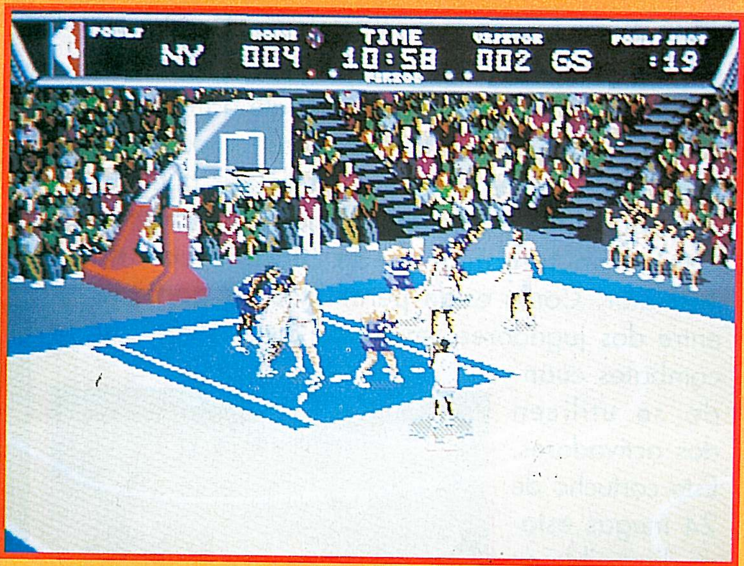
WORLD SERIES BASEBALL

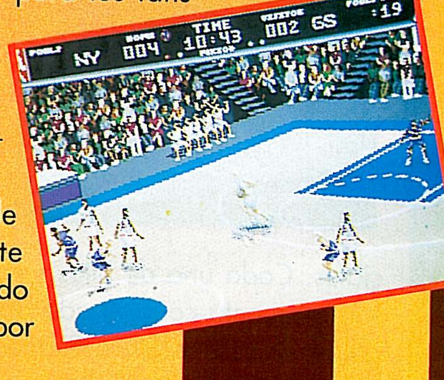


Otra gran adaptación de un deporte típicamente americano. En este caso se trata de una simulación que contiene veintiocho equipos con un total de setecientos jugadores diferentes.
World Series Baseball se convierte así en una de las simulaciones deportivas más completas para la MegaDrive. Igual que NFL Football, el cartucho está equipado con una pila que te permitirá salvar todas las partidas.



NBA ACTION'94





Este nuevo juego creado para los fans del baloncesto americano hará sin duda las delicias de todos los amantes de las simulaciones deportivas.
Con todos los equipos de la NBA disponibles, este juego causará furor cuando se lance al mercado allá por el mes de diciembre.



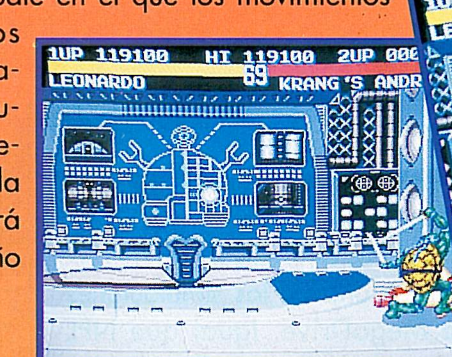




TMNT FIGHTING TOURMAMENT

MEGADRIVE / KONAMI

Esta vez las elegidas son las Tortugas Mutantes Ninja y el argumento central la lucha. Es un cartucho de 16 megas y puede ser jugado por uno o dos jugadores. Gráficamente es muy difícil destacar algún aspecto concreto, pero quizá merezca la pena mencionar la maravillosa animación de las tortugas. Por lo que se refiere a los golpes, esta realización se anuncia como un súper juego de combate en el que los movimientos así como los golpes especiales son particularmente numerosos. La salida al mercado será para fin de año en EE.UU.

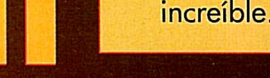




ETERNAL CHAMPION

MEGADRIVE / SEGA

Atención, se prepara un importante golpe de efecto: Sega desembarca en el terreno de los juegos de lucha con un cartucho de ¡24 megas! Efectivamente, una sorpresa importante, sobre todo porque los mejores juegos de este tipo sólo tienen 16 megas.



Eternal Champion propone once combatientes, todos ellos especialistas en una de las artes marciales. Cada uno de ellos, y por supuesto de sus adversarios, cuenta con la nada despreciable cantidad de 35 golpes (más que Street Fighter II, por ejemplo). Desde el boxeo tailandés hasta la esgrima Kapkido, pasando por las técnicas de los Boinas Verdes o las Fuerzas Espaciales, la panoplia de ataques y defensas de Eternal Champion es absolutamente increíble.

Estamos en el año 2.225 y la asociación de Eternal Champions es una entidad que mantiene el equilibrio entre el Bien y el Mal. Para evitar que los planetas de la galaxia se lancen a sangrientas guerras, dos hombres se enfrentan cara a cara en un combate a muerte por la libertad y también por la paz entre los pueblos. Compatible con el futuro joypad de seis botones que Sega lanzará pronto al mercado, Eternal Champion también puede jugarse con el Activator. Como están permitidas las partidas entre dos jugadores, imaginad como serán los combates cuando se utilicen dos activadores. Este cartucho de 24 megas estará disponible en Estados Unidos a lo largo del mes de noviembre.





SONIC CHAOS

GAME GEAR / SEGA



Justo en plenas vacaciones de verano Sega America anuncia la próxima llegada a su portátil en color de una nueva serie de aventuras de la mascota oficial de la compañía, serie llamada Sonic Chaos.

El profesor Robotnik es el responsable de una gigantesca crisis. Las esmeraldas vitales para el planeta están otra vez en sus manos. Sonic y su fiel amigo Tails deberán perseguir a Robotnik para hacer que fracasen su designios. Con nuevos bonos especiales y armas todavía desconocidas (como el Pogo Stick o los zapatos a propulsión atómica), Sonic Chaos superará en prestaciones a sus antecesores.



SONIC SPINBALL

MEGADRIVE / SEGA



Con más de 4,5 millones de ejemplares vendidos en todo el mundo, Sonic es uno de los héroes de videojuegos más conocidos y apreciados del planeta. Inconfundiblemente inspirado en la zona llamada Casino Night Zone de Sonic II, Sonic Spinball es un flipper a la imagen del pequeño héroe. Sonic Spinball para Mega Drive se anuncia como un excelente juego, rápido y con una multitud de sorprendentes hallazgos.

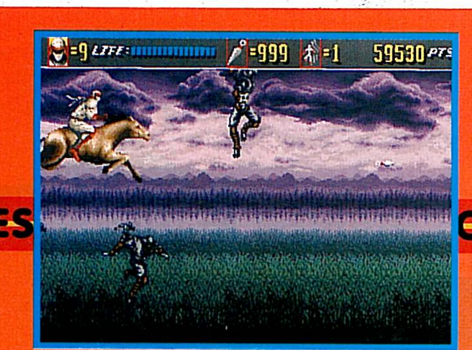


SONIC

ARCADE / SEGA



No contento con el éxito que ha tenido con las pequeñas consolas, Sonic se embarca ahora en la aventura del arcade. En lo que concierne a este juego en particular, Sega ha adoptado una vista isométrica en tres dimensiones que nos recuerda a éxitos del arcade como el ancestral Zaxxon o como el reciente ViewPoint de SNK. Los personajes emblemáticos de Sega, es decir Sonic y Tails, están, evidentemente, presentes en esta versión. Para aumentar la diversión es posible jugar en modo de dos jugadores, controlando cada uno a uno de los héroes de Sega. Normalmente no debería tardar mucho en llegar a España, de modo que... ¡preparaos!



SHINOBI III : RETURN OF THE NINJA MASTER

MEGADRIVE / SEGZ



Joe Musashi vuelve a la Mega Drive en una nueva y sublime aventura. Una vez más, nuestro valiente ninja deberá enfrentarse a la terrible organización terrorista de siempre: Neo Zeed. En Shinobi III podremos descubrir un montón de actitudes inéditas de Joe, como trepar por una cuerda, montar a caballo en una veloz carrera, saltas sobre los muros, etc., incluso podrá, en una persecución montar un jet-ski.





Si en Revenge of Shinobi nos quedamos sorprendidos por los magníficos gráficos, en Shinobi III éstos son aún más impresionantes. Para llevar al máximo la capacidad de la máquina en el plano de los gráficos, los desarrolladores de Sega han conseguido un montón de maravillas. Ni que decir tiene que la música es también digna de los mayores elogios. Disponible hacia el mes de septiembre, Shinobi III será, sin duda, un cartucho a tener en cuenta.

DESERT DEMOLITION : STARRING ROAD RUNNER AND WHILE COYOTE

MEGADRIVE / SEGZ

Después de Sonic, que corre como un loco, aquí llega una estrella de los dibujos animados igual o más rápida que la mascota de Sega. Se trata, por supuesto de Road Runner, el Correcaminos. Perseguido por su inseparable adversario, el coyote Willie. Para escapar de las garras, y sobre todo de los afilados dientes, del malo, el Correcaminos deberá moverse lo más rápidamente posible, tratando de no chocar contra los muros o rocas que se encuentran en su camino. Disponible en Estados Unidos durante las vacaciones de Navidad, Desert Demolition será uno de los grandes éxitos del próximo año.











Mega Force 1

Mega Force 2

Mega Force 3

Mega Force 4

Mega Force 5

Mega Force 6

Mega Force 7



Mega Force 8



Mega Force 9



Mega Force 10



Mega Force 11



Mega Force 12



Mega Force 13



CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).**

Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**

NOMBRE Y APELLIDOS ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL ____________ POBLACION ____________
PROVINCIA ____________ TELEFONO ____________

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA C/ Córcega 267, principal 2ª, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº .... a EDITORIAL PRIMAVERA (indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ **SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas**

☐ **Para los números 1 al 10**
☐ **Para los números 11 en adelante**

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido
ENVIA ESTE CUPON A:

EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2ª, 0808 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)

TOE, JAM AND EARL II

MEGADRIVE / SEGA

Al hablar de Toe, Jam y Earl, sólo podemos pensar en unos pequeños extraterrestres que se toman la vida con mucho sentido del humor. En esta nueva serie de aventuras, junto a dos pequeños aliens completamente alocados, nos encontramos con un juego de plataformas dinámico y especialmente divertido. No hay nada de la primera parte que se haya quedado fuera de ésta y de la misma forma es un juego con unos gráficos muy particulares. Acompañado de principio a fin por unas músicas completamente delirantes, esta nueva realización firmada por Sega nos transportará a un mundo cachondo. Toe, Jam y Earl II estará disponible a finales de año en Estados Unidos.



REBEL ASSAULT

MEGA-CD / LUCAS ARTS

Los juegos de Lucas Arts no son demasiados para Mega Drive o Mega CD, pero lo que tiene es suficientemente bueno como para ser tenido muy en cuenta, especialmente cuando la referencia está en la Guerra de las Galaxias. Utilizando a fondo las capacidades de la Mega CD, Rebel Assault es, en su mayor parte, un juego de disparos en tres dimensiones. Gracias a la gran capacidad de almacenamiento que tiene el soporte, el juego se desarrolla en un universo enormemente rico y variado, donde los decorados son de lo más extravagante y se sucenden a un ritmo frenético.



TOM AND JERRY

MEGADRIVE / SEGA

Después de su reciente lanzamiento para la Game Gear, es un placer encontrarse con Tom y Jerry en la Mega Drive. La versión es algo diferente a la de la portátil, aunque básicamente es un juego de plataformas. Presentado en el salón, no existía mucha información disponible, salvo que seguramente saldrá al mercado a finales de año.








CASTLEVANIA BLOODLINES

MEGADRIVE / KONAMI

Simon de Belmont llega por fin a la Mega Drive, y como es habitual se enfrentará al emperador del Mal en persona, es decir, ése al que llaman Drácula. En este juego de acción nos encontraremos con todos los personajes que hicieron de este juego una leyenda. Con una estaca como única arma, Castlevania Bloodlines transportará al jugador a un universo malvado que nunca será bueno a no ser que lleves contigo un diente de ajo.

SOCKET

MEGADRIVE / KANEKO

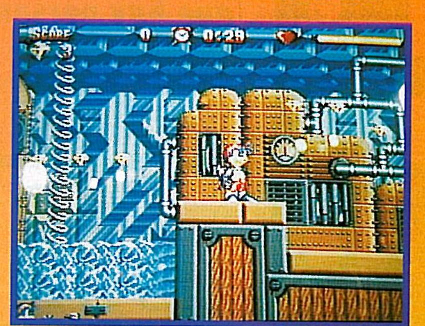
Socket es un simpático personaje que se encuentra en un conflicto entre dos fuerzas: el Bien y el Mal, y deberá resolver esta situación corriendo a la manera de Sonic; Socket tendrá que saltar, disparar y, sobre todo, evitar a los patanes que se le echan encima a lo largo de la docena de niveles propuestos.



HIGH SEAS HAVOC

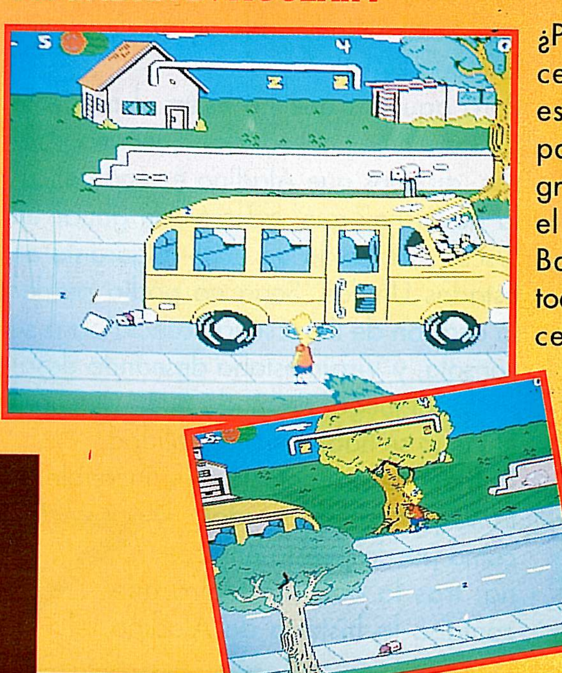
MEGADRIVE / DATA EAST

Un nuevo juego al estilo de Sonic. Entre las plataformas móviles y los enemigos que surgen de una y otra parte de la pantalla, High Seas Havoc es un juego para esforzarte al máximo. Disponible en Estados Unidos para fin de año, esta realización de Dataeast es verdaderamente simpática.



BART NIGHTMARE

MEGADRIVE / ACCLAIM

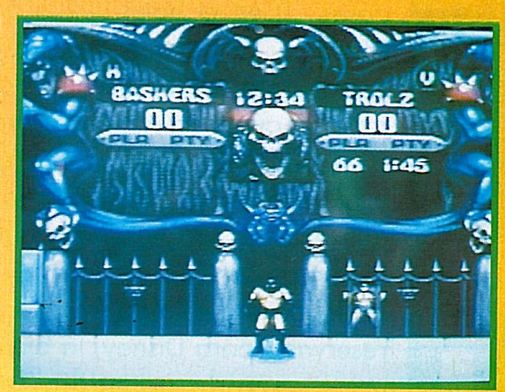


¿Preparado para hacer el bestia? Bart está otra vez en la palestra. Con unos gráficos basados en el dibujo animado, Bart Nightmare es todavía una megalicencia de Acclaim que podrá obtener el título de editor muy pronto...

MUTANT LEAGUE HOCKEY

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts ya nos ofrece Mutan League Football y en el CES de Chicago presentó una simulación deportiva con el mismo escenario. En Mutant League Hockey, nos encontramos frente a una simulación de hockey sobre hielo en la que, para marcar los goles, no deberás seguir nunca -pero nunca, nunca- las verdaderas reglas de este deporte. Genial en todos los aspectos, está anunciada para otoño.







No había un stand específico de Disney en el CES de Chicago, pero en cambio los personajes de los dibujos animados más conocidos del mundo (y los más buscados para conseguir buenas licencias) estaban muy presentes en el salón, en las casetas de un montón de editores como Virgin o Sunsoft. En el texto que viene ahora te vamos a contar las novedades de juegos en los que hay personajes de Walt Disney.



DISNEY-VIRGIN-SEGA: UNA GRAN HISTORIA COMUN

Disney, junto con Virgin y Sega, había organizado un desayuno de trabajo a las 7:30 de la mañana (¡estos muchachos, siempre tan madrugadores...!) en el hotel Nikko de Chicago. Al parecer, era muy importante asistir, porque el anuncio que iban a realizar era muy, pero que muy importante, y allí fuimos, preguntándonos qué era eso tan "grande" que iban a presentar.

Al llegar a la sala de reuniones reservada para Disney, la bienvenida no podía ser más calurosa: un ambiente de lujo oriental, lámparas mágicas, una luz y un olor muy cálido, sirvientes vestidos



con atuendos orientales y... deliciosos manjares, como si se tratara del palacio de Las Mil y Una Noches. ¡Claro, enseguida lo entendimos todo: era el anuncio oficial de la llegada de Aladino para la Mega Drive!

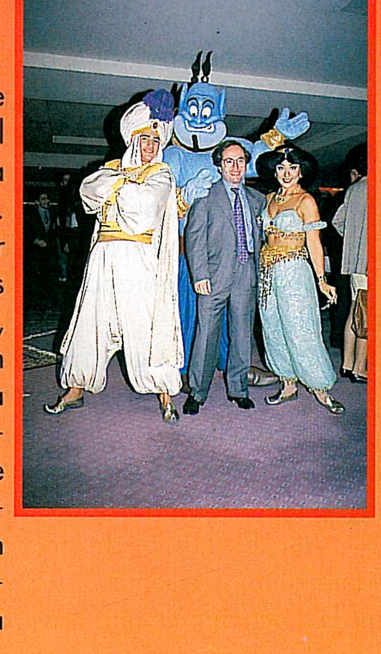
Para aquellos que no estén al corriente de las últimas novedades cinematográficas, diremos que Aladino es una película de Disney que, además de ganar un Oscar, ha tenido un éxito fulgurante en Estados Unidos. Sega no podía perder la ocasión de llevarse la licencia para su consola, y Virgin estaba deseando desarrollar el juego, de modo que... ¡tachán! El juego se había hecho realidad.

El show de presentación fue increíble, tanto por los decorados como por la puesta en escena; tras la obra de teatro que contaba la historia de Aladino, el

CHIC... SEGA SUPERSTAR CE...



ey



juego apareció ante nuestros ojos como el genio surge de la lámpara mágica. Por fin pudimos ver las primeras secuencias de este maravilloso juego, y todo el mundo coincidía en alabar su gran calidad. La opinión de muchos es que este magnífico resultado sólo podía haberse obtenido tras mucho esfuerzo e imaginación... dos características que sin duda alguna tiene David Perry, su programador. Así que nos acercamos a David para que nos contara un poco cómo había llegado a crear Aladino y aquí os traemos sus respuestas.

Megaforce: ¡Hola David! ¿Qué tal si te presentas tú mismo a nuestros lectores?

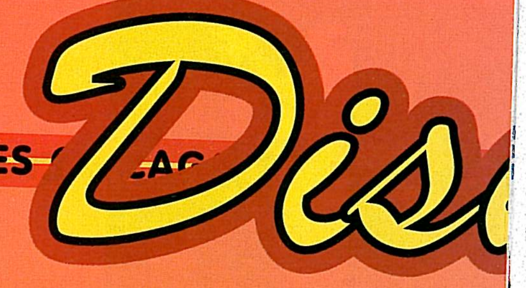
David Perry: Tengo 26 años, nací en Irlanda del Norte, ahora ya vivo en California y trabajo para Virgin Games al lado de Los Angeles.

MF: Cuéntanos cómo ha sido tu pasado de programador.

DP: Hago programas desde los 15 años. Al principio, eran pequeños juegos en Basic -es un lenguaje de programación- pero enseguida empecé a usar otros lenguajes más

AGO
SUPERSTAR
SEGA SUPERSTAR







poco tiempo salió a la calle Cool Spot, que ha sido el primer juego que he programado en California. Anteriormente, yo vivía y trabajaba en Inglaterra.

MF: Y tras Cool Spot ¿llegó Aladino o hay algo antes?

DP: Antes de programar Aladino trabajé en El Libro de la Selva, que es también muy reciente.

MF: Pero entonces... ¿cuánto tiempo has tenido para hacer Aladino?

DP: Muy poco. Comencé a trabajar en Aladino el 22 de abril de este año.

MF: ¿Quieres decir que lo que acabamos de ver es el fruto de menos de dos meses de trabajo?

DP: Pues sí, todo lo que se os ha mostrado de Aladino ha sido programado en cuarenta días exactos. Pero, claro, cuando digo cuarenta días hablo de sus cuarenta mañanas, cuarenta mediodías y cuarenta tardes, incluyendo las del sábado y del domingo. En este tiempo no he hecho más que trabajar y mirar al ordenador... ¡Incluso me comía los sandwichs sin quitar la vista de la pantalla!

MF: ¿Cuál ha sido la relación con Disney para el desarrollo de Aladino?

DP: La gente de Disney se ha portado de forma estupenda. Revisaban cada etapa de mi trabajo y corregían algunos puntos con los que no estaban de acuerdo. En general, lo hemos pasado muy bien.

MF: Tenemos entendido que para las animaciones de los personajes has pedido ayuda al equipo que ha creado los dibujos animados.

DP: Sí, en efecto, todos los gráficos de las animaciones han sido creados por los diseñadores de Disney, por eso el juego es tan perfecto en este aspecto. Daré algunas cifras para que os hagáis una idea del trabajo hecho por Disney en Aladino: Cool Spot, que está muy bien animado, tiene 400 imágenes de animación, El Libro de la Selva tiene 900 y Aladino tiene 1.500.

MF: ¿Cuándo estará terminado el juego?

DP: Debe estar terminado dentro de dos meses, así que ¡ya podemos trabajar duro, porque queda bastante por hacer!

MF: Además de programar, habrá otras cosas que te guste hacer...¿no?

DP: Desde luego. Me gusta la playa, el sol, me gustan las chicas... En resumen, que me gusta California.

MF: Y para terminar, ¿algo nuevo en mente?

DP: Creo que muy pronto haré un juego de combate tipo Street Fighter II, pero mejor, claro...

potentes, que daban mejores resultados. En total, hice unos 35 juegos para microordenadores como Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari ST, Commodore Amiga, etc. No sé si recordaréis Pyjamarama, Last Stormtrooper o TMNT para CPC... los programé yo.

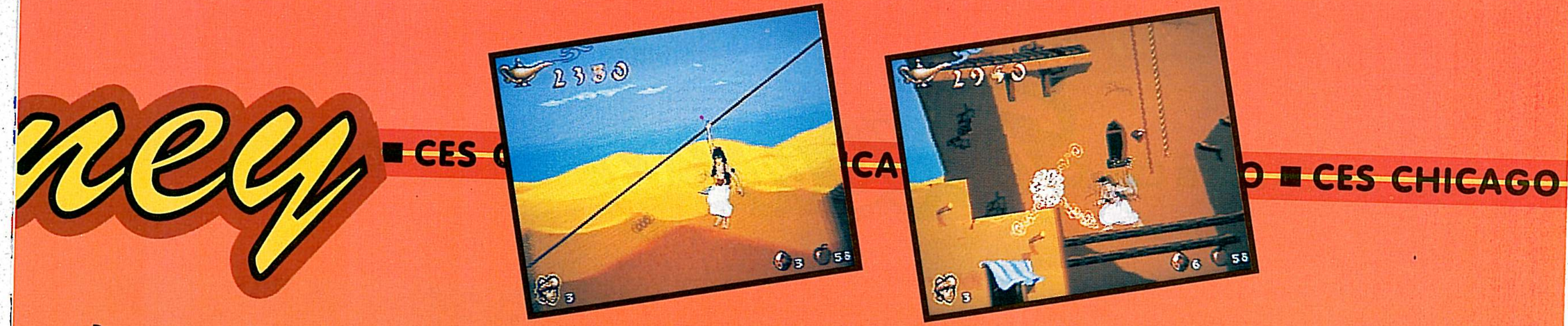
MF: ¿Y cuál fue el primero que hiciste para Mega Drive?

DP: Mi primer juego para la Mega Drive fue Terminator, pero casi me da vergüenza decirlo...¡cuando comparo Terminator con las maravillas que puedo hacer ahora con la misma consola...!

MF: También son muy conocidos algunos de tus otros trabajos para Mega Drive, ¿no?

DP: Sí, por ejemplo, anteriormente había programado Global Gladiators, y hace





Bueno, pues ya nos hemos enterado de algo más acerca del desarrollo de Aladino para la Megadrive, gracias a su programador, David Perry. Pero dejemos a un lado este estupendo juego que fue una de las estrellas del CES t volvamos a la feria. Poco después de la presentación del juego, uno de los responsables de Disney respondía a las preguntas de los periodistas sobre la relación entre Disney, Virgin y Sega, y sobre los proyectos futuros que tenía este gigante de los dibujos animados para el mercado de los vídeojuegos. Resumimos aquí algunas de sus declaraciones:

"La realización de Aladino ha sido posible gracias a la colaboración de Disney, Virgin y Sega. Hemos elegido estas dos compañías porque consideramos que actualmente las mejores del mercado. Si el resultado es fabuloso, es gracias a que está por medio del trabajo de grandes profesinales, a que Virgin y Sega tienen grandes medios y a que hemos puesto sobre la mesa un buen motón de billetes. Aladino es el juego más caro que se haya creado jamás para una consola. Pero queríamos que fuera el mejor y no se han escatimado esfuerzos, y hemos conseguido que sea una historia verdadera sobre las aventuras de este conocido personaje".

"Yo diría que Aladino es algo más que un simple juego... Es un dibujo animado interactivo, y este aspecto de dibujo animado esá potenciado gracias a la música. Por desgracia, aunque Aladino está hecho para 16 Mb, se echa en falta una mayor cantidad de memoria. Por eso hemos pensado hacer una nueva versión, esta vez para Mega CD. Las posibilidades que ofrece el disponer de una capacidad de almacenamiento hasta ahora nunca vista en el terreno de los videojuegos y que es una de las características básicas de este sistema nos permitirán hacer lo que queramos, sin límite".

Como respuesta a la pregunta: "qué otros proyectos tienen en materia de vídeojuego", el responsable de Disney señaló que "aunque Disney tiene capacidad para trabajar en varias cosas, siempre es preferible realizar un único proyecto al mismo tiempo: todo el mundo se vuelca en él y el resultado no puede ser mejor".

Pero además de Aladino, que casi monopolizó la atención de todo el salón, hubo otros juegos, como éste que comentamos a continuación, en el que Disney tiene bastante que ver.

THE JUNGLE BOOK

The Jungle Book, El Libro de la Seva en castellano, no colocará en la piel de Mowgli, un agradable joven lleno de talento que vive en la selva junto a sus amigos los animales. Agredido por monos que le lanzan bananas, Mowgli deberá saltar de liana en liana para salir de las situaciones peligrosas que le esperan en cada esquina. Si bien el cartucho de The Jungle Book no tiene más que ocho megas, la animación es todo un modelo dentro de su género y ha sido supervisada por Disney. Esta nueva realización de Virgin deberá estar disponible a finales de esta misma temporada. Un juego con grandes perspectivas.



MD

GG

GOOFY





Menos conocido que Aladino o El libro de la selva este juego también está preparándose. La carrera de Goofy comenzó en 1932 y aparece en más de 50 dibujos animados de Disney. En este juego, Goofy es el conserje del Museo de Historia Natural de Ludwig von Drake y trabaja junto a su enemigo de siempre, Pete Patapalo, que sólo tiene un único propósito: echar a Goofy para poder ocupar su lugar. Gracias a un arma de su propia invención -una especie de tijeras mágicas- Goofy tratará, a lo largo de todo el juego, de escapar de las mil y una trampas que Pete ha instalado. Se desarrolla siguiendo un scroll multidireccional. Es un título que presenta unas ideas simpáticas y unos gráficos a la altura de las esperanzas de Disney. Este cartucho saldrá en Estados Unidos durante el otoño.

BEAUTY AND THE BEAST

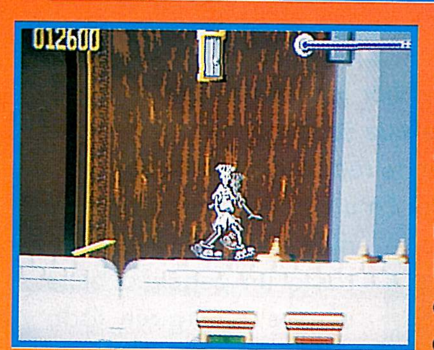
SUNSOFT / MEGADRIVE

Original, completamente original, Beauty & The Beast (La Bella y La Bestia) es, de hecho, dos juegos en uno. Uno para la más bella y otro para el más bestia. Estudios recientes han demostrado que más y más niñas se interesan por los videojuegos. Por eso, para satisfacer a todos los jugadores, Sunsoft ha decidido desarrollar dos versiones y presentarlas en dos cartuchos diferentes, uno pensado para niños y otro para niñas. Desgraciadamente, todavía se encuentran en los primeros pasos de su programación y sólo hemos podido ver algunas fotos de ambas versiones.



FIDO DIDO

MEGADRIVE / KANEKO



Aquellos que hayan tenido el privilegio de jugar al Cool Spot, esperarán ansiosamente la llegada de Fido Dido. Aunque no son juegos del mismo tipo, su categoría es similar. Entra en escena el pequeño hombrecillo que se ve en todos los anuncios de Seven Up. Los gráficos y los decorados tienen un aspecto ultraoriginal y las situaciones son igualmente sorprendentes. Muy del estilo de los juegos de pataformas el Fido Dido lo tendrás que jugar a toda velocidad.

FORMULA ONE

MEGADRIVE - GAME GEAR / DOMARK

Con Formula One descubrirás una simulación enteramente realizada en tres dimensiones. En efecto, en la versión Mega Drive te encontrarás dentro de tu automóvil, mientras que en la versión Game Gear verás las evoluciones de tu vehículo desde la parte posterior. Una cosa es segura: cualquiera que sea la máquina, Formula One es un juego especialmente completo que debería impresionar a todo el que siga el desarrollo del Campeonato del Mundo los domingos en televisión.

INDIANA JONES - THE FATE OF ATLANTIS -

MEGA-CD / JVC MUSICAL INDUSTRIES INC.

Un juego de enigmas, de búsqueda y de aventuras que dará mucho trabajo incluso a los mejores de entre vosotros. Tú te encarnas, evidentemente, en Indy y te encuentras buscando esa mítica ciudad que todos conocemos: la Atlántida. Los tesoros son incontables y de gran valor, al igual que sucedía en los anteriores episodios de las aventuras de este héroe. El juego os transportará a una gran cantidad de lugares y deberéis recuperar los objetos, resolviendo los enigmas que se planteen. Hay que encontrar pasajes secretos y mapas, etc. El espíritu de las películas se respeta perfectamente.





HAUNTING STARRING POLTERGUY

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS



Claramente inspirado en la película Poltergeist, este juego os llevará a un universo particularmente agobiante. Vuestra casa es la guarida de una multitud de fantasmas con un sentido del humor un tanto especial. De esta forma, cada objeto puede convertirse en algo peligroso, cada lugar en una verdadera trampa; el sillón del salón es un cepo y las puertas son guillotinas. Tendréis que ser hábiles y astutos para escapar de las garras de las criaturas que se os acechan desde el más allá. Una vista en tres dimensiones my especial y un ambiente general que hace de este juego una verdadera curiosidad a la vez que interesante y original.

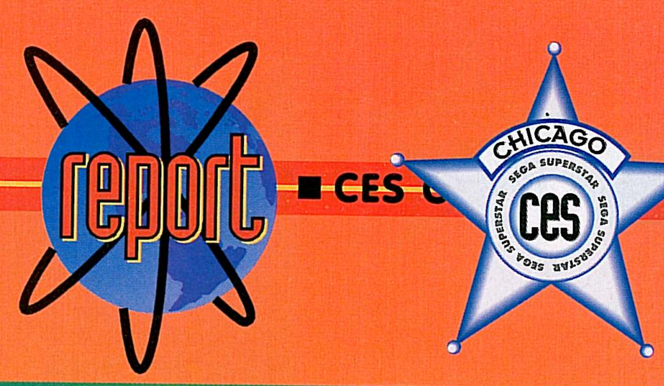


GRIND STORMER

MEGADRIVE / TENGEN

Si te gustan los juegos facilones, bien hechos pero que no aportan nada a tu colección de software, este es tu título. En efecto, Grind Stromer es uno de esos cartuchos consagrados de disparos, a plena pantalla, eso sí. Cuando salió la Megadrive hace tres años era de los mejores, pero es agradable ver como todavía se mantiene en la vitrina de algunos editores.





BRAM STOKER'S DRACULA

GAME GEAR / SONY

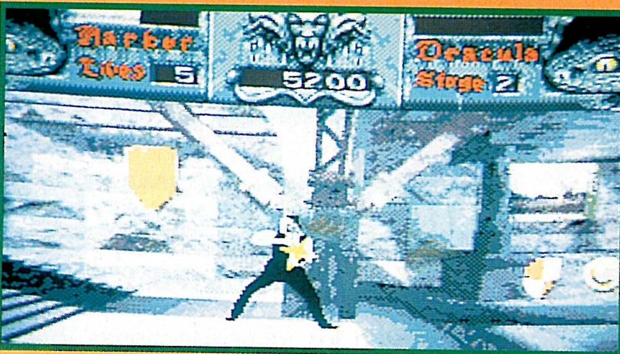
Anteriormente presentado en todos los formatos, Bram Stoker's Dracula se pudo ver en el CES en su versión para Game Gear, tratándose en este caso de un juego de plataformas. Igual que para la Mega CD, deberás perseguir a un vampiro que está refugiado en un castillo situado en el corazón de Transilvania. Difícil tarea para un jovencito como tú.



BRAM STOKER'S DRACULA

MEGA-CD / SONY

No hay duda, Bram Stoker's Dracula es uno de los mejores títulos para Mega CD que se vieron en el CES. Desarrollado por Psygnosis, cuando salga a la venta a finales de este mes de agosto o en septiembre en Estados Unidos llevará la etiqueta Sony. Gráficamente soberbio, Dracula cuenta con escenas digitalizadas en "full motion video". Instálalo en tu aparato, mira a Dracula y flipa como un cosaco con esta súperproducción.





BUBBLE AND SQUEAK

MEGADRIVE / SUNSOFT

Si en algún momento este editor japonés no fue conocido en el mundo Sega, parece que su ascensión no deja de ser fulgurante tras las últimas realizaciones. Bubble and Squeak es un claro ejemplo. En un universo gráficamente muy divertido, desplazarás a un pequeño bebé al que persiguen toda clase de malvados y villanos. Para que puedas salir de los apuros, contarás con la velocidad supersónica.



DESERT STRIKE

GAME GEAR / DOMARK

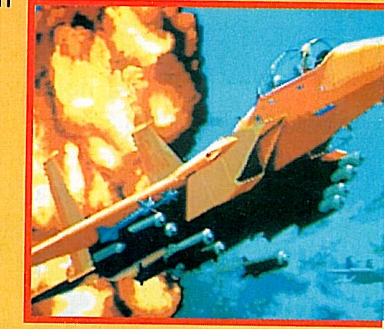


Uno de los clásicos de Mega Drive, llega ahora a la Game Gear. Deberás enfrentarte a un dictador que ha invadido un pequeño país vecino. A bordo de tu helicóptero deberás llevar a cabo un montón de misiones de dificultad creciente. Tendrás que destruir objetivos militares que aparecerán electrónicamente en tu plan de vuelo, ir a rescatar prisioneros y todo ello en más de una docena de niveles apasionantes.

F15 STRIKE EAGLE 2

MEGADRIVE / MICROPROSE

Tú eres el piloto de un avión de combate embarcado en un portaviones y tendrás que ejecutar muchas misiones para obtener un password. Las misiones son muy variadas y peligrosas: destruir una rampa de misiles, acabar con un depósito de armas, o luchar con el ejército enemigo, etc. Las fases del juego se interrumpen con soberbias animaciones digitales.



CHESTER CHEETAH

MEGADRIVE / KANEKO

Un animal con una misión por cumplir: desaparecer a toda prisa. Cuando ve una guitarra eléctrica a través de sus gafas de sol negras, se convierte en un peligro público. Pero este no es el verdadero carácter de Chester, sino que tú tendrás que dirigirlo en un juego de acción y plataformas. Te encontrarás con Bosses delirantes y con innumerables pasajes secretos que desembocan en salas de bonos (cuevas, cavernas...). En resumen, un juego cien por cien pura diversión que no olvidarás en mucho tiempo. Créeme.

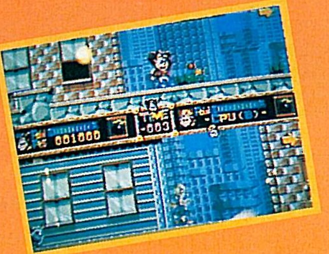


DASHIN DESPERADOS

MEGADRIVE / DATA EAST

Con este juego, nos embarcamos en un pequeño cartucho de plataformas que puede ser jugado por dos jugadores simultáneamente mediante una pantalla dividida en dos partes. La principal cualidad del juego es que la velocidad del scroll es impresionante, como en Sonic. Dashin Desperados se anuncia para este otoño en America.





DAN MARINO'S TOUCHDOWN FOOTBALL

MEGADRIVE / VIRGIN GAMES

Profesional del fútbol americano, Dan Marino es también una gran estrella que ha supervisado esta simulación de fútbol americano. Con un sistema de zooms que permite seguir a la bola, la posibilidad de jugar solo, uno contra otro o dos jugadores en el mismo equipo, Touchdown Football será una de las novedades de septiembre.

DUNE II : BATTLE FOR ARAKIS

MEGADRIVE / VIRGIN



El objetivo del juego es construir defensas y, más globalmente, todo un mundo, para controlar la producción de especia. La especia es el poder y el único lugar donde se puede obtener es el planeta Arrakis, también llamado Dune. Inspirado en la película Dune II, no se trata de un simple juego de acción, sino un juego de estrategia pura y simple.



CHAMPIONSHIP BOWLING

MEGADRIVE / MENTRIX

Todavía no conocíamos ninguna simulación de bolos para la Mega Drive, pero gracias a Mentrix, ésto se ha terminado. Championship Bowling está diseñado para jugar strike a strike, elegir el tipo de bola, seleccionar el jugador y decidir la dirección, la fuerza y el efecto de la bola. Un poco repetitivo en su desarrollo, presenta, sin embargo, una realización perfecta.







ALIEN TRILOGY

MEGA-CD / ACCLAIM

Alien Trilogy estaba presente en el salón únicamente en forma de cinta de vídeo. Inútil comentaros nuestras impresiones sobre el juego, porque no las hay. Los programadores han utilizado una nueva técnica de animación. Gracias a un sistema de sensores situados en el cuerpo de un actor, Alien Trilogy marca un importante avance. Como no sabemos más cosas del juego por el momento, no vamos a detenernos en él sino que esperaremos un poco más -creemos que hasta principios de año- para poder decir más cosas sobre él.



2020 SUPER BASE BALL

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

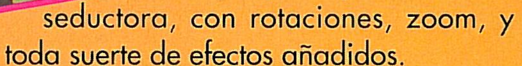


Otro juego de deportes. Como su nombre indica, se trata de un juego de béisbol situado en un entorno futurista. En el año 2020 los que sean aficionados a este juego podrán enfrentarse a unos robots programados exclusivamente para este deporte en el que los americanos son los mejores. Pero también podrás jugar contra humanos si prefieres un tipo de juego más clásico. Elijas el modo que elijas, experimentarás grandes sensaciones.

AWESOME BABY BASKETBALL

MEGADRIVE

Totalmente desconocido hasta el momento, esta simulación de baloncesto es sencillamente alucinante. Además de respetar perfectamente el reglamento Awesome Baby Basketball presenta una visión del terreno de juego especialmente seductora, con rotaciones, zoom, y toda suerte de efectos añadidos.

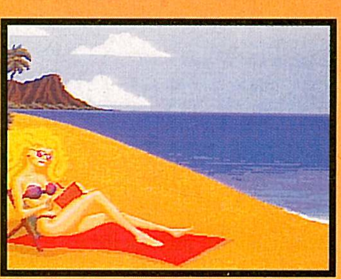




BARBIE

MEGADRIVE / HITECH

Los juegos están diseñados, generalmente, para un público habitualmente masculino. Pero Sega ha pensado en las niñas y lanzará un juego que no las dejará indiferentes: Barbie. El juego es del más puro estilo de plataformas, pero está en las antípodas de Sonic. A lo largo de todo el recorrido, deberás encontrar el tiempo necesario para seducir a Ken. Evidentemente, Barbie sin Ken no es lo mismo.



ADDAM'S FAMILY

MEGADRIVE / ACCLAIM

Addams Family era uno de los mejores juegos de plataformas de todo el salón. Si bien el título no suena muy original, su contenido es totalmente genial. Tiene docenas y docenas de salas secretas y un sonido muy particular (no has oido nunca nada igual). Lanzamiento anunciado para fin de año en los Estados Unidos.



BATTLETECH

MEGADRIVE / EXTREME

Este nombre tan violento esconde en realidad un simple juego de disparos. Estás al mando de un gigantesco robot súperarmado, como es habitual, y deberás disparar contra todo lo que se mueva. Gráficamente es bastante bueno y se desarrolla en una falsa tridimensionalidad. Gracias a unos bonos que podrás obtener de tiempo en tiempo, podrás personalizar tu robot.

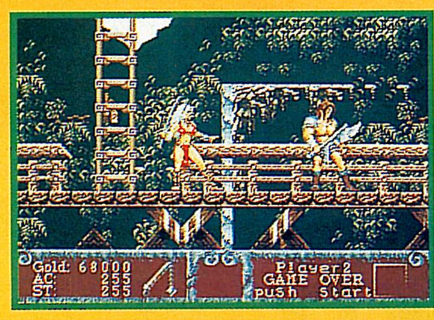


BEST OF THE BEST

MEGADRIVE / TENGEN

Después de una fase de entrenamiento que te permitirá ponerte en forma y valorar tus cualidades de campeón, deberás vencer a una docena de adversarios antes de convertirte en el campeón mundial de Kick Boxing. Realizado con una animación muy próxima a la perfección, Best of the Beast dispone de una gran cantidad de golpes diferentes ideales para sudar de lo lindo luchando.





BEASTBALL

MEGADRIVE / SPECTRUM HOLOBYTE

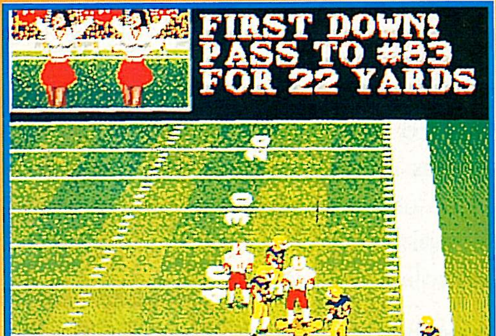
Si te gusta el fútbol americano y la violencia, apreciarás Beastball en su justo valor. Inspirado en el deporte número uno de Estados Unidos y por los juegos de lucha, Beastball te introducirá en un campeonato donde tendrán que enfrentarse un montón de equipos de la galaxia. Para ganar no sólo tendrás que marcar puntos, sino también evitar que tus adversarios te entierren, ya que éstos no dudarán en patearte

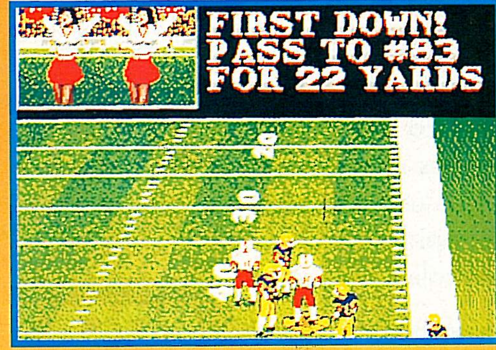


BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

El fútbol americano cuenta con grandes figuras, como Joe Montana y John Madden, a las que se añade ahora otra súper estrella, Bill Walsh, que también da nombre a un cartucho de simulación deportiva de Electronic Arts (la especialista en este tipo de juegos). Te encontrarás con el auténtico ambiente de las grandes finales americanas: locutores acelerados, gritos de los hinchas en cada pase, abucheos... Las reglas son escrupulosamente respetadas y podrás jugar con mejores equipos del momento.





BLADES OF VENGEANCE

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Lo que nos propone esta vez Electronic Arts es un juego de acción desenfrenada. Al más puro estilo de Alisia Dragoon, este juego es simplemente magnífico y te transportará a través de un montón de pantallas de una calidad gráfica excepcional. En el juego deberás dirigir a una guerrilla especialmente violenta pero cuyo objetivo es acabar con el Mal del mundo. Deberás sacar las espadas sagradas para acabar con los boss y sobre todo con el boss final.

CHICAGO
SEGA SUPERSTAR
CES



JAMES POND 3

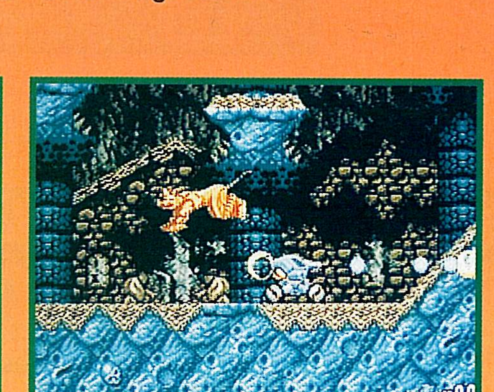
MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Ya conoces James Pond, un juego que causó sensación cuando salió en versión para Mega Drive. El tiempo ha pasado y aquí está la tercera parte de las aventuras de este pequeño y simpático bacalao. El objetivo sigue siendo el mismo: descubrir objetos, liberar amigos y encontrar la salida. Los decorados han sufrido su propia evolución y en este cartucho verás lugares inéditos. Indispensable para todos los fans de los primeros episodios y para los amantes de los buenos juegos de plataformas.

METAL MASTER

MEGADRIVE / SUNSOFT

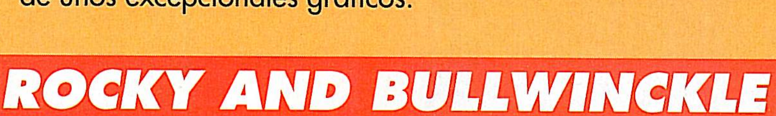
En Metal Master, diriges una especie de pequeños blindados que se desplazan por un universo salvaje repleto de enemigos decididos a eliminarte. Una magnifica obra de arte dentro del más puro estilo de los juegos de disparo y de plataformas que causará sensación en la Mega Drive.



NHL HOCKEY '94

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

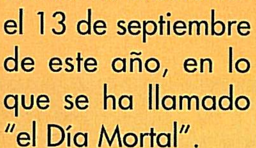
Esta vez, Electronic Arts nos propone una simulación de hockey sobre hielo. Aunque es cierto que este deporte no es especialmente popular en España, con este cartucho podremos descubrir las bondades del juego cómodamente. El juego no lleva el nombre de ninguna estrella del deporte, pero ofrece todo lo que se puede esperar de una simulación deportiva. Comentar por último que el juego goza de unos excepcionales gráficos.



MORTAL KOMBAT

MEGADRIVE / ACCLAIM

Junto a Street Fighter II, Mortal Kombat fue uno de los juegos de combate más comentados de todo el CES. Sólo o por parejas, Mortal Kombat incluye, lo mismo que la versión arcade original, una serie de personajes enteramente digitalizados y perfectamente animados. Con una excelente manejabilidad y sobre todo una increíble rapidez, Acclaim ha realizado un excelente título que deberá salir al mercado el 13 de septiembre de este año, en lo que se ha llamado "el Día Mortal".





ROCKY AND BULLWINCKLE

MEGADRIVE / ABSOLUTE

Unos personajes de dibujos animados, muy conocidos en Estados Unidos, que llegan a hora a la Mega Drive en un juego de plataformas muy poco usual. Con unos gráficos magníficos y, sobre todo, una excelente animación, este producto de Absolute no decepcionará a ningún jugador europeo.



MUTANT LEAGUE HOCKEY

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS



Este no es un juego de hockey normal y corriente. La portería, por ejemplo, es la cabeza de un demonio metálico, hay llamas que salen por todas partes y las habituales "animadoras" están montadas en orugas gigantes. Este juego de hockey futurista es ideal para aquellos que aman el deporte y las emociones fuerte. Eso sí, aquí no se respeta ninguna regla, si no más bien todo lo contrario.

ROBOCOP VS TERMINATOR

MEGADRIVE / VIRGIN

Dentro del género "amo las mega licencias", Robocop vs Terminator no era una de las más baratas para la Mega Drive en el salón. Todo realizado bajo el estilo de un beat-them-up, "yo disparo, yo peleo y no dejo que nada me detenga" puede ser el leit motiv de esta creación. La acción se desarrolla en una docena de niveles en los que tendrás que protegerte de los ataques del ordenador Skynet, quen no es un enemigo fácil.



PIT-FIGHTER II

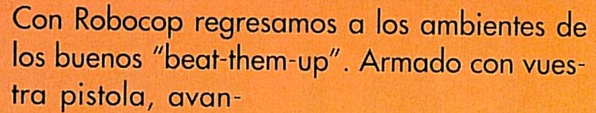
MEGADRIVE / DOMARK

Nunca dejaremos de sorprendernos por las versiones que algunos editores hacen de sus títulos. Ya en su día, Domark obtuvo poco éxito con la versión arcade de este juego, y posiblemente el cartucho para Mega Drive, aunque mejorado, no tenga calidad suficiente. Además, sabiendo que pronto estarán disponibles juegos de su estilo, como Street Fighter II y Eternal Champion, quizás no tenía mucho sentido sacar el juego a la calle.



ROBOCOP

GAME GEAR / VIRGIN



Con Robocop regresamos a los ambientes de los buenos "beat-them-up". Armado con vuestra pistola, avanzarás progresivamente pero sin detenerte por un medio hostil donde, a cada instante, un terrorista de alquiler salta sobre ti. Rápido y preciso, como un uen androide, Robocop superará las mayores dificultades del mundo para salir de la difíicil situación en que se encuentra.



ROBOCOP III

MEGADRIVE / ACCLAIM



Tengo que confesar que en mi opinión -evidentemente subjetiva- no hay ningún juego con Robocop que merezca realmente la pena. Esta nueva versión, también para la Mega Drive, no es mucho mejor que las anteriores, sino que todo es muy parecido. Con una animación bastante pobre, Robocop III está anunciado para finales de año.

CHICAGO CES SEGA SUPERSTAR



La mayoría de vosotros preferiría no hacer la mili, pero si tuvieseis la oportunidad de pilotar una nave como esta, muchos cambiarían de opinión. Los apasionados de los aviones y los coleccionistas de maquetas de aviación están de suerte.
Bueno, para simplificar las cosas, decir que te has decidido a hacer la mili voluntariamente. Tu destino militar es una base situada al sur de una pequeña isla y por suerte para ti, tus superiores han descubierto tu apasionado interés por los aviones... Esta es tu gran oportunidad, por fin podrás volar a toda velocidad por los cielos. A bordo de un simulador y después de unas cuantas horas de entrenamiento, tendrás la experiencia sobrenatural de pilotar uno de los mejores aviones de combate. Un avión a reacción, de una capacidad extraordinaria, capaz de ejecutar las maniobras más difíciles. Tú también te convertirás en uno de los mejores pilotos.

G 29

MANIOBRAS ESPECTACULARES

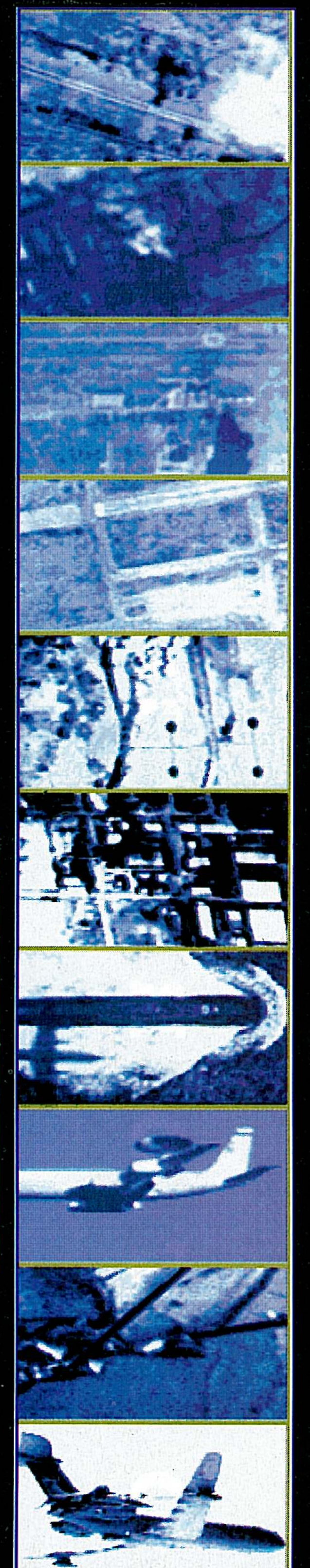
Efectivamente, llegas a ser muy buen piloto y partes sólo a una peligrosa misión hacia un lugar hostil, lleno de enemigos y donde tu vida será difícil de conservar. Los accidentes son muy frecuentes y para evitarlos te verás obligado a realizar las maniobra más complicadas: aterrizar en pistas improvisadas, evitar las ráfagas de viento tras las montañas, despegar en condiciones adversas... Todo de lo más excitante.

OBJETIVOS MULTIPLES

Lo más difícil para un piloto es sin duda el estar atento a todo lo que ocurre a su alrededor. Detrás del reactor de un enemigo, no sólo tendrás que estar pendiente de la velocidad y la altitud, sino también de no ser arrastrado por su motor y de no ser derribado por sus compañeros o por la artillería enemiga. Debes tratar de cumplir tu misión rápidamente... Despliega el tren de aterrizaje y lentamente llegarás al suelo. Entonces un montón de carros enemigos te tratarán de capturar, en ese momento dispara un

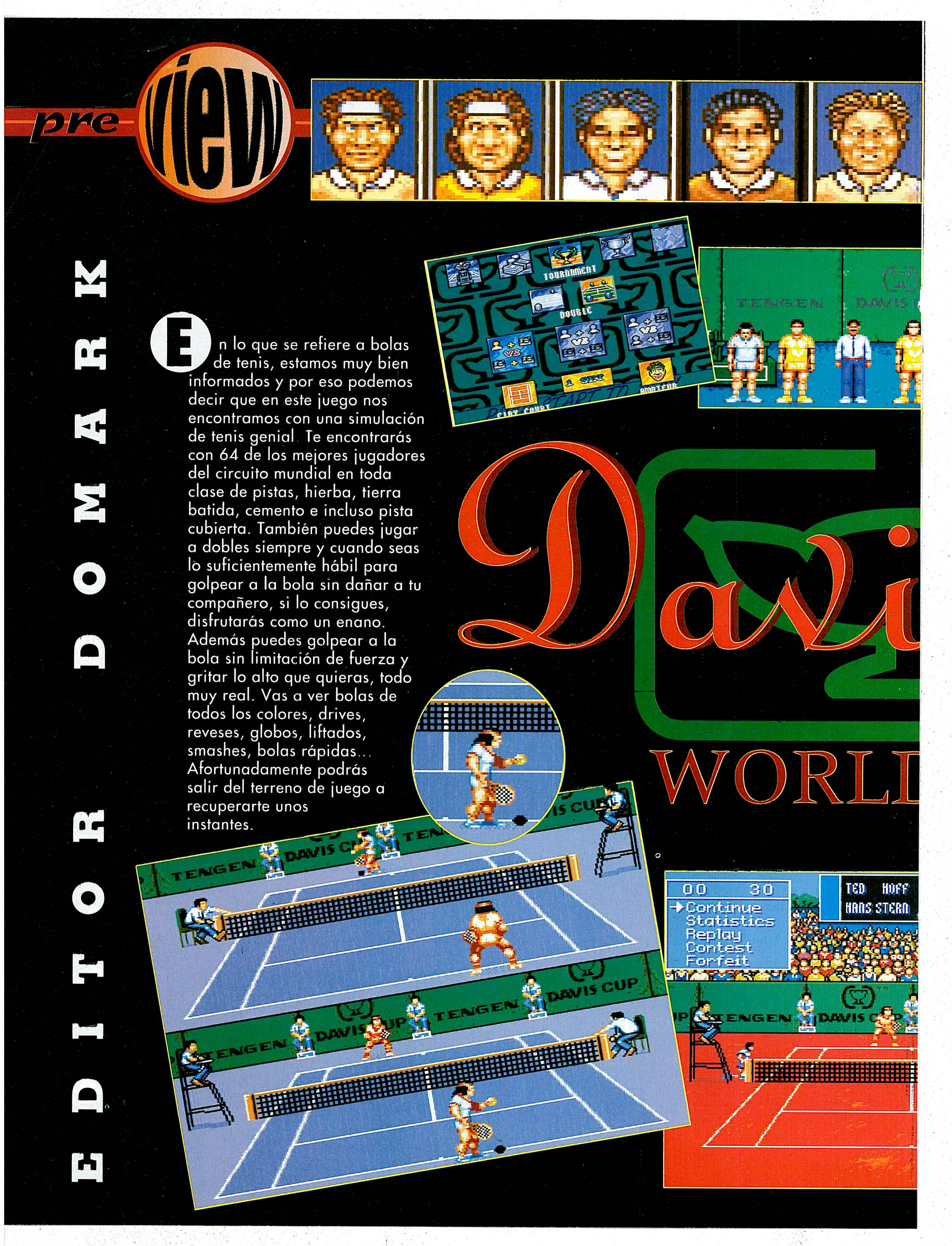


misil y acaba con ellos. Sal disparado otra vez y trata de no ser alcanzado, ten en cuenta que los proyectiles te pasarán rozando. Animo y ¡a ganar!"



EDITOR DOMARK

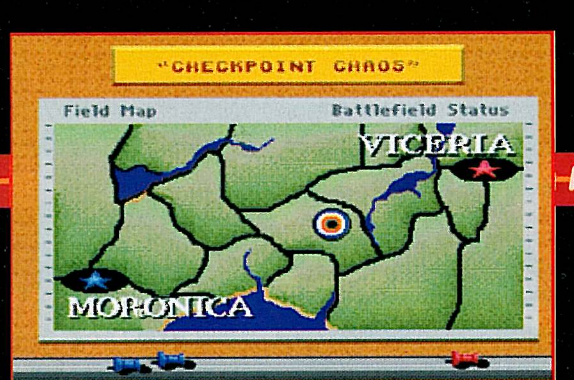
En lo que se refiere a bolas de tenis, estamos muy bien informados y por eso podemos decir que en este juego nos encontramos con una simulación de tenis genial. Te encontrarás con 64 de los mejores jugadores del circuito mundial en toda clase de pistas, hierba, tierra batida, cemento e incluso pista cubierta. También puedes jugar a dobles siempre y cuando seas lo suficientemente hábil para golpear a la bola sin dañar a tu compañero, si lo consigues, disfrutarás como un enano. Además puedes golpear a la bola sin limitación de fuerza y gritar lo alto que quieras, todo muy real. Vas a ver bolas de todos los colores, drives, reveses, globos, liftados, smashes, bolas rápidas... Afortunadamente podrás salir del terreno de juego a recuperarte unos instantes.





MANEJABILIDAD ACCESIBLE A TODOS

Podrás manejar una raqueta de 3 cuerdas o una de 6 (dependiendo de si tu mando tiene tres o seis botones). Los mandos responden muy bien y no tendrás que esforzarte demasiado para acertar el golpe. Los desplazamientos por el campo son muy suaves aunque puedes efectuar movimientos rápidos y agresivos si te animas. Tendrás que tener en cuenta el potencial de tu adversario, no todos tus oponentes tienen el mismo estilo. Si quieres perfeccionar tus golpes podrás entrenar. Dispones de un lanzador de pelotas automático, tienes también la posibilidad de practicar el saque y de calentar con otro jugador. Puedes así mismo practicar el tiro al blanco... Pero no hay que ser marrulleros y jugar honradamente respetando las reglas del juego y las decisiones arbitrales. Si te juegan una mala pasada puedes reclamar y como no, preparar tu venganza eligiendo el tipo de bola que vas a lanzar (ralentizada, normal o rápida). Puedes colocarte en cualquier parte de la cancha de tenis y efectuar todo tipo de golpes y efectos. Por supuesto debes tratar de superar la red en todo momento y superarte en cada encuentro disfrutado, de lo contrario nunca serás uno de los mejores. Los jueces de línea te harán señales con los brazos para indicarte con claridad las jugadas, e incluso entrarán a señalarte los botes dudosos, el público animará frenéticamente desde sus asientos, todo será como un verdadero partido de tenis. ¡Anímate y juega al tenis con los mejores profesionales!





EDITOR ELECTRONIC ARTS

General CHAOS

Para esta misión enviaremos 5 soldados equipados con metralletas, lanzallamas y granadas. Son guerreros brutales, bien preparados, ávidos de combate y dispuestos a acabar con todo lo que se cruce en su camino. Impresionante ¿verdad?

UN AMBIENTE COLERICO

¿Y los demás? Justo delante de ti. ¡Al ataque!... En un cruce de caminos, a la orilla de un río o a la salida del bosque te encontrarás con emboscadas terribles y con peleas imprevisibles, no importa dónde ni contra quien, el caso es luchar. A



cubierto detrás de los árboles o de los tocones, podrás agrupar de nuevo a tus soldados para el combate definitivo. Todos se levantarán y dispararán al unísono. Armados hasta los dientes, dejarán a sus oponentes como auténticos coladores. Pero no hay nada que reprochar porque en este caso si que se puede decir que tienen el cerebro en los músculos y no en la cabeza. Aunque no les falta estrategia, velocidad y astucia... Los peores enemigos los encontrarás cerca del río y surgirán en el momento oportuno. Podemos decir que no se trata precisamente de un combate muy limpio, más bien predomina la ley del más fuerte, mejor dicho, del más bestia. Las carnicerías más sangrientas son las llevadas a cabo con el lanzallamas. Un disparo por aquí, otro por allá y todo quedará devastado. Tan valientes como leones y ágiles como gacelas, no dudarán ni un momento en lanzarse contra su enemigo armados tan solo con sus brazos y piernas. No olvides que estamos tratando con profesionales.

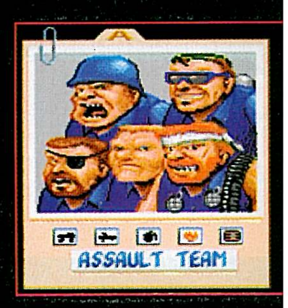


¿Y QUE PASA CONTIGO?

Desafortunadamente para ti, estás en edad de cumplir el servicio militar y serás enviado a este grupo de soldados de élite. Un error informático hará que te veas inmerso en este mundo hostil, y por ahora, deberás seguir en él. Los enemigos a los que tendrás que enfrentarte te harán desear no haber nacido nunca y tu desesperación llegará hasta tal punto que pedirás a los cielos que te hagan desaparecer. Sólo, enfrentándote a un amigo o los dos juntos, descubrireís todas las maneras posibles de entrenarse para una guerra.

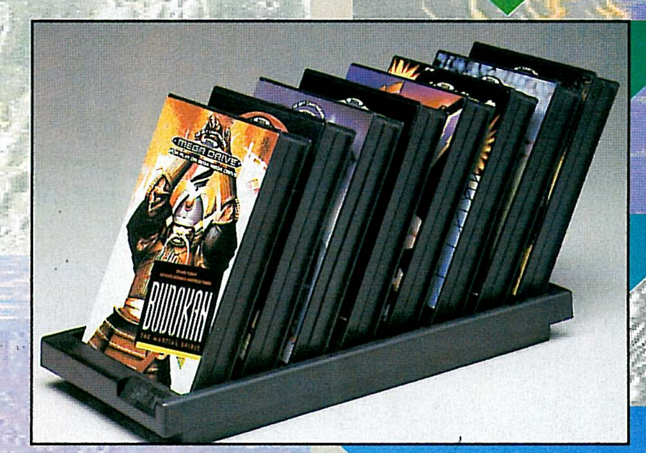






Suscríbete a MEGA force

¡¡¡ Sega 100x100 !!!



Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.

Aprovecha esta ocasión y llévate a casa
la única revista 100x100 Sega más
un fantástico clasificador de regalo.
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a
Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ☐ 1 Cartidge Caddy
- ☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre............................ Apellidos..
Calle.. N°................Teléfono.....................
C.P.................... Población.............................. Provincia.........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Fecha.. Firma...

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.



Después del éxito conseguido con nuestro dossier de Sonic 2 para Megadrive, ahora os presentamos la solución completa de este mismo juego para Master System. Ahora podrás descubrir todos los niveles, incluso los secretos. Acompañado en todo momento de tu fiel amigo Tails, deberás enfrentarte al maléfico Dr. Robotnik. Humillado tras su primera derrota, ahora reaparece con más poder que nunca para hacerte pagar con creces el daño que lee infligiste. Para llegar al final tendrás que atravesar siete niveles y conseguir todas las joyas. Todo está listo, sólo te queda ponerte a jugar.



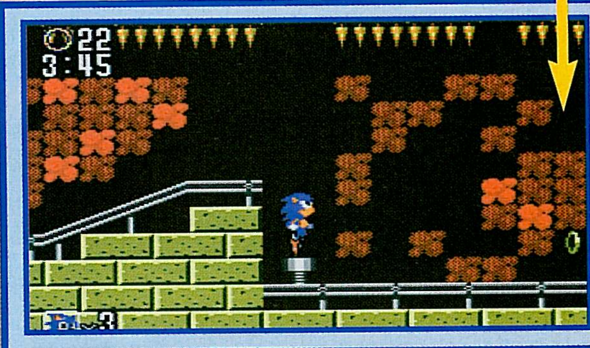
Sin confiarte demasiado, déjate caer por el pasaje inferior, no te creas que es peligroso, al final encontrarás un montón de anillos.

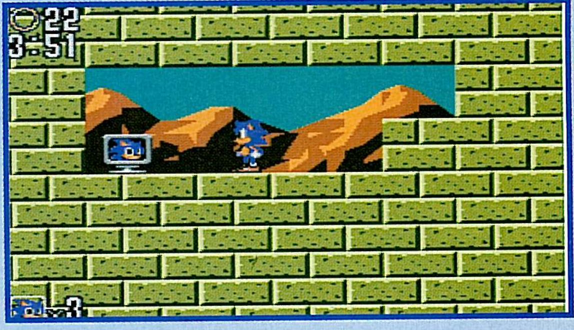
UNDERGROUND ZONE

ACTO 1



Al empezar a jugar, ve hacia la derecha y ten mucho cuidado con el agujero, luego sigue por el camino de arriba. Te darás cuenta de que hay muchos caminos diferentes y todos son buenos, por lo general los superiores esconden más items, pero a veces es mejor ir por los de abajo, así que lo mejor es alternar ambos.





Si sigues todo el tiempo el camino inferior, llegarás a un Bumper. Rebota dentro y luego dirígete hacia la izquierda: conseguirás una vida suplementaria.

ONIC 2
EDGEHOG



Por el camino superior: no destruyas los ladrillos que encuentres en tu camino, porque caerás en una emboscada.



Si vas por el camino inferior podrás, si llegas hasta el final, recuperar los anillos que hay detrás del muro.



Por el camino superior: al final te encontrarás con una serie de Bumpers donde conseguirás mogollón de anillos.



Ayudándote de los Bumpers, podrás acceder a una plataforma que esconde una vida extra, y estas nunca vienen mal...



ACTO 2



Al principio, si rompes un montón de ladrillos encontrarás una sala oculta, pero te daremos un consejo: primero ve por el camino superior, pero luego vuelve por el camino inferior.

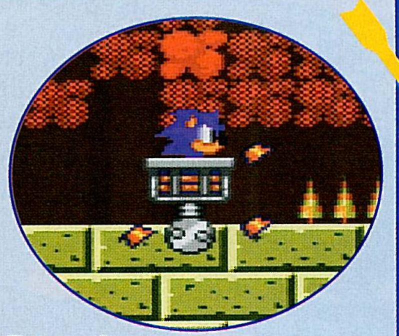
Si sigues por el camino de arriba, podrás romper un muro que está a la derecha de tres Bumpers, te esperan una vida suplementaria y un montón más de anillos.



Después de realizar tu recorrido por el camino superior, deberás coger una vagoneta que te propulsará a una plataforma donde te esperan una veintena de anillos que conseguirás sin ningún esfuerzo. Luego continúa hacia la derecha y da un mega-salto utilizando el trampolín que verás enfrente de ti.

Después de dar el gran salto, aterrizarás sobre una plataforma en la que encontrarás tu primera joya, ¡qué bien!





Después de recuperar tu primera esmeralda, vuelve a bajar otra vez y sube a la vagoneta. De esta forma atravesarás sin ningún peligro una zona de pinchos peligrosísimos.

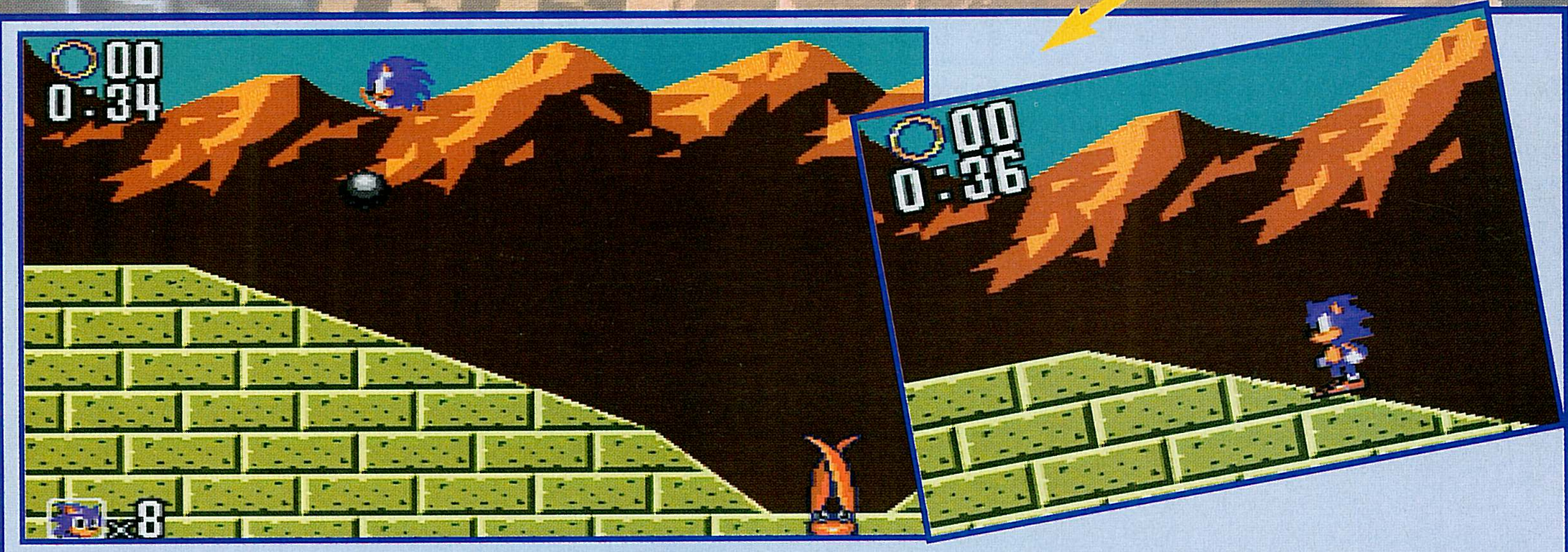
ACTO 3



Ahora tendrás que enfrentarte a uno de los secuaces del Dr. Robotnik.

Un poco más avanzado este nivel, deberás enfrentarte al propio Dr. Robotnik que aparecerá a traición.





Ahora estás enfrente del primer Boss del juego: se trata de un enorme insecto que tratará de comerte vivo. Para la batalla, colócate como en la foto y salta por encima los proyectiles que te llegan rebotando, gracias a este efecto, conseguirás que los proyectiles se vuelvan contra este asqueroso-insecto gigante. Seis rebotes sobre él y se irá a tomar viento fresco.



Una vez que hayas terminado el nivel, deberás dar un cabezazo a la especie de platillo volante para acabar con todos los secuaces que el Dr. Robotnik tenía en este nivel.

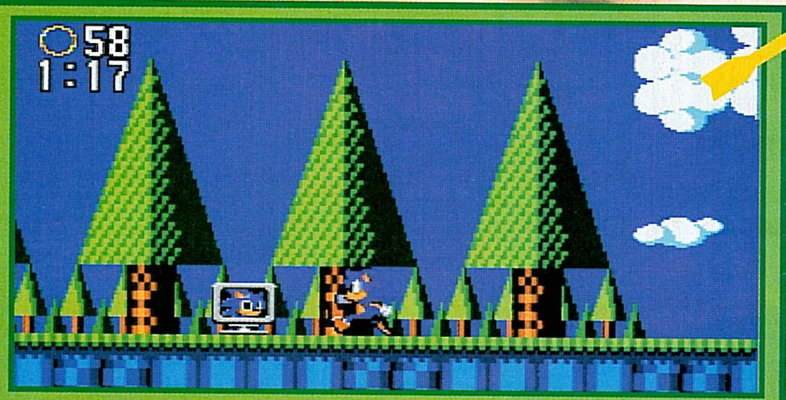
SKY HIGHT ZONE

ACTO 1

Una vez empezado el nivel, dirígete al extremo derecho de la pantalla y encontrarás una vida extra. Después de conseguirla, ve hacia la izquierda y verás un montón de Bumpers con los que conseguirás un montonazo de anillos.

SONIC THE HEDGEHOG 2

SONIC THE HEDGEHOG 2



Utilizando el Bumper que está más a la izquierda, podrás propulsarte hacia la izquierda hasta un terraplén donde te espera una vida suplementaria.

Salta después a la derecha y continúa en la misma dirección hasta que te encuentres con una especie de ala delta.



Gracias a él podrás volar con el fin de obtener un mar de anillos.

ACTO 2

Al comenzar la pantalla, baja lo más a la izquierda que puedas. conseguirás de esta manera una vida extra.

Justo debajo de la vida, hay un hermoso acantilado rodeado de nubes. No pierdas el tiempo, no hay nada interesante que conseguir.





Fíjate bien en la forma que tienen las nubes y descubrirás que algunas de ellas son excelentes trampolines.

Gracias a estas nubes llegarás hasta una plataforma escondida desde la que conseguirás un montón de anillos.



A la derecha de esta plataforma, deberás rebotar en dos nubes que están un poco separadas la una de la otra.







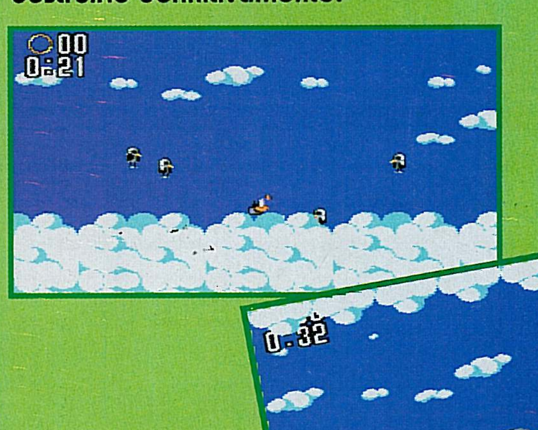
Estas nubes te ayudarán a impulsarte lo suficiente para conseguir la segunda esmeralda.

Deberás utilizar la nave para recolectar los anillos y llegar al final del camino.



ACTO 3

Ya estás en la última parte del segundo nivel, por lo que te toca enfrentarte a otro Boss. Para vencer a este deberás pensártelo dos veces. Para empezar, te enviará un montón de sus pajarillos, deberás bajarte de nivel y luego darle una docena de veces en la cabeza para destruirle definitivamente.



AQUA LAKE ZONE

ACTO 1

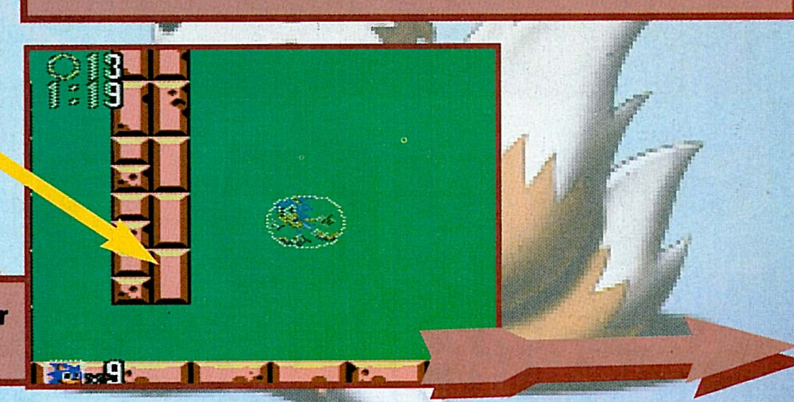
Baja todo lo que puedas hacia la izquierda, y una vez allí pasa a través del muro para conseguir una vida extra.





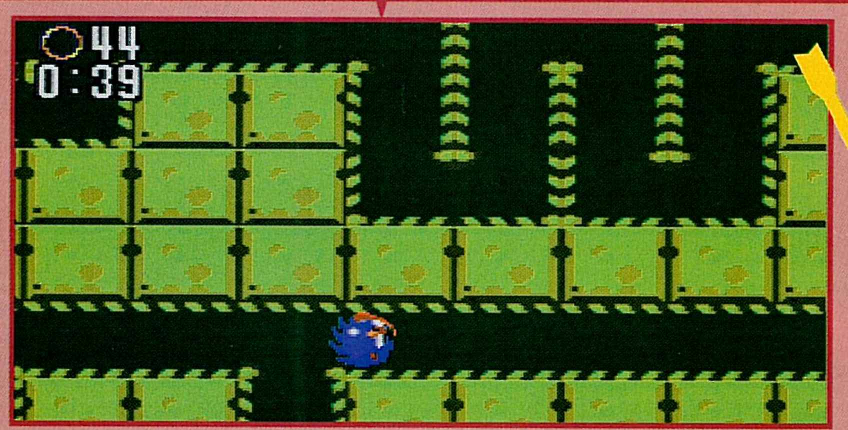


Un poco más a la derecha, deberás realizar un salto algo difícil. De hecho, debes saltar dentro de un pequeño túnel que se encuentra a la derecha: para penetrar en él, presiona una décima de segundo el botón de salto, sino saltarás demasiado y no podrás entrar dentro.



Un poco más adelante, deberás utilizar una burbuja para trepar a lo alto de dos paredes completamente lisas.

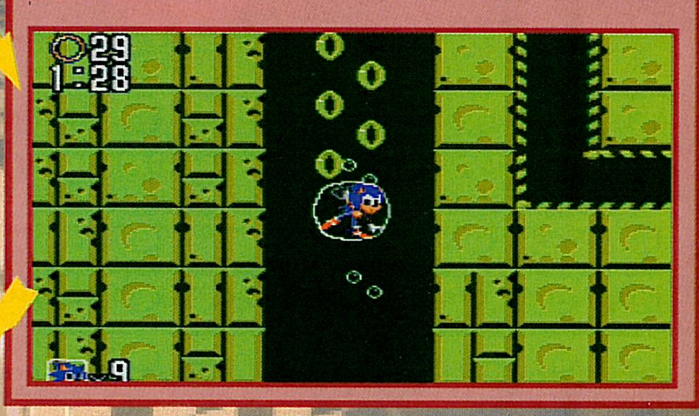
ACTO 2



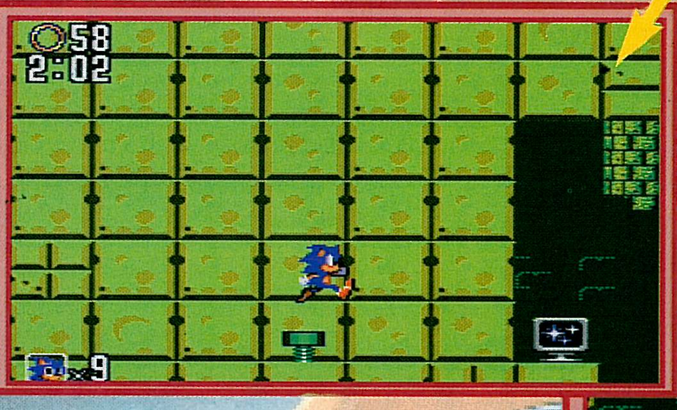
En este segundo escenario, te encontrarás con la salida de un túnel que te impulsará libremente hacia una u otra salida del nivel. Pero podrás elegir cuál coger si aprovechas y aprietas el botón direccional cuando te empuje.



Un poco más lejos en este nivel, deberás coger una burbuja para acceder a la parte superior del recorrido.



En lo alto de este camino, podrás pasar a través de un muro y conseguir una poción de invencibilidad.





Después, debes adentrarte en un túnel y, manteniendo tu mando direccional hacia la izquierda, conseguirás que te lleve hasta una especie de sala donde podrás encontrar la tercera esmeralda.

Después sal de la habitación y te encontrarás en un sitio nuevo donde conseguirás una vida suplementaria.

Después de esto, tendrás que coger una burbuja para llegar a la salida...



ACTO 3



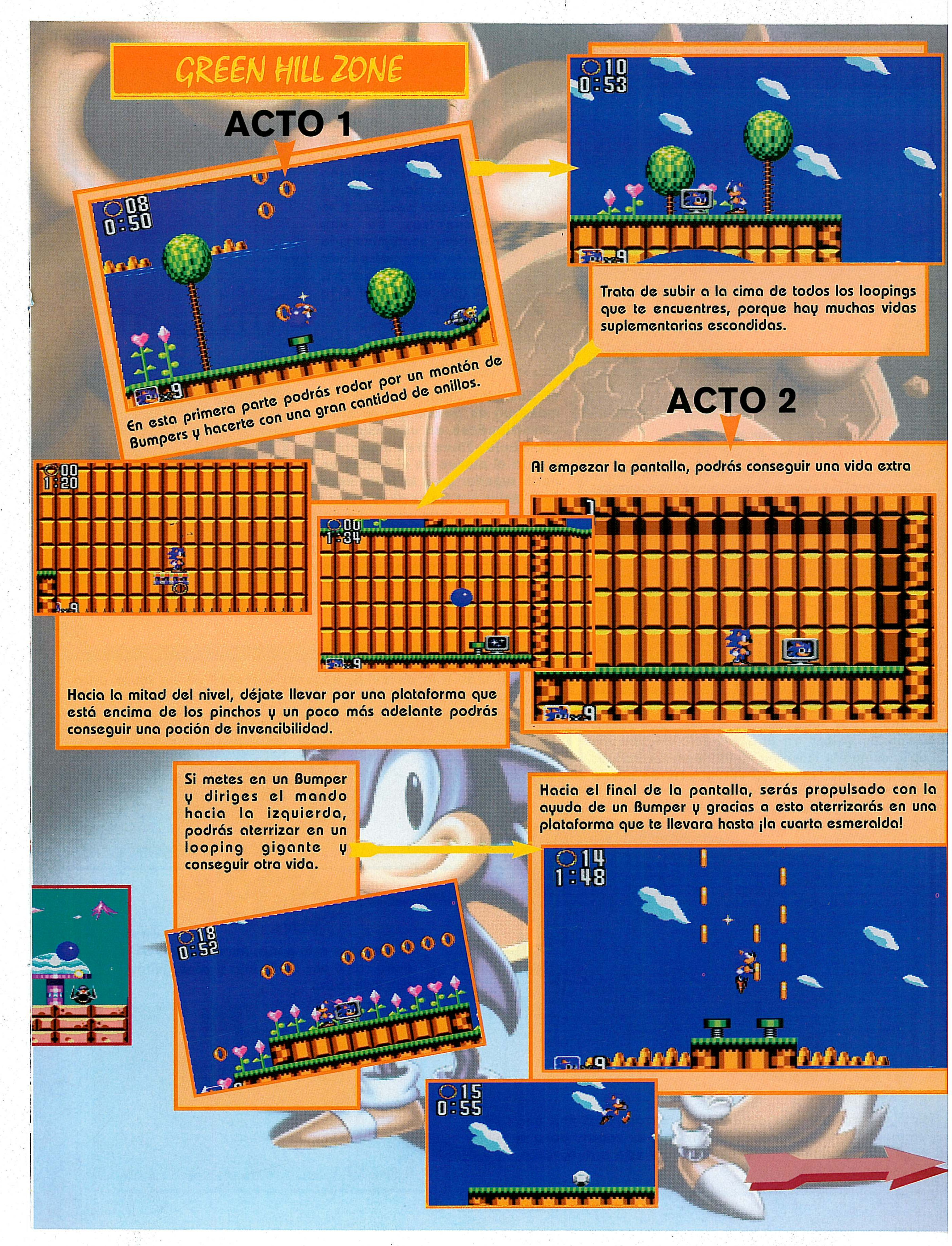


Aquí está el tercer Boss: un león marino a las órdenes de Robotnik, que juega con un balón tal y como puedes ver en la foto... Pero ¡es una trampa! el balón es un potente explosivo. Para vence a este animal, salta sobre su cuello cuando lance la pelota y ésta explotará como en la foto. Después de hacer esto seis veces, todo habrá terminado y pasarás al siguiente nivel rápidamente.



GREEN HILL ZONE

ACTO 1



En esta primera parte podrás rodar por un montón de Bumpers y hacerte con una gran cantidad de anillos.

Trata de subir a la cima de todos los loopings que te encuentres, porque hay muchas vidas suplementarias escondidas.

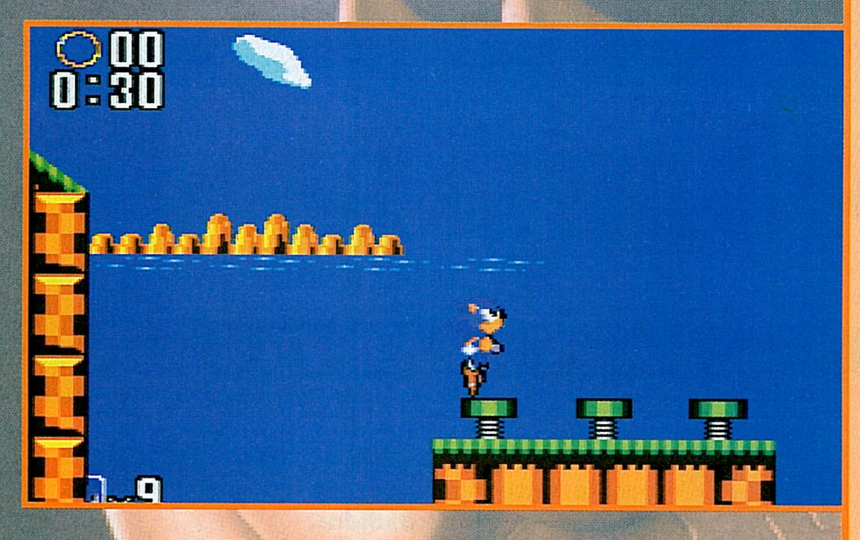
ACTO 2

Al empezar la pantalla, podrás conseguir una vida extra

Hacia la mitad del nivel, déjate llevar por una plataforma que está encima de los pinchos y un poco más adelante podrás conseguir una poción de invencibilidad.

Si metes en un Bumper y diriges el mando hacia la izquierda, podrás aterrizar en un looping gigante y conseguir otra vida.

Hacia el final de la pantalla, serás propulsado con la ayuda de un Bumper y gracias a esto aterrizarás en una plataforma que te llevara hasta ¡la cuarta esmeralda!



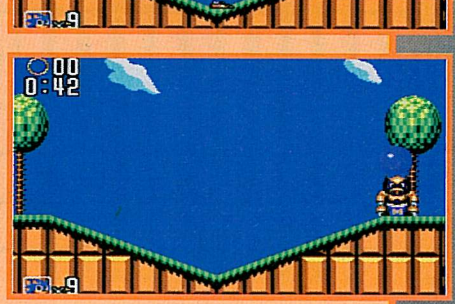
Ya estás en la parte final de este cuarto nivel. Para salir de aquí, deberás rebotar, convertido en bola, en todos los Bumpers del recorrido. Un pequeño consejo: para llegar lo más lejos posible, si te encuentras en una situación semejante a la de la foto, elige de entre los tres Bumpers, el que esté más a la derecha.



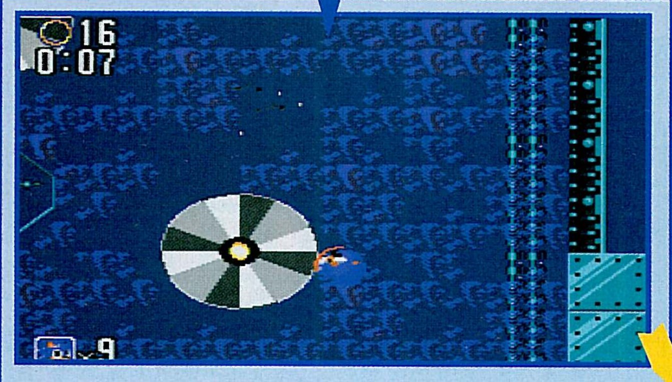


GIMMICK MT. ZONE

El Boss de final de nivel es un monstruo de piedra que te atacará convirtiéndose en una especie de gran bola. Tiene tres maneras de atacar: el ataque en el centro, en la parte superior y en la parte inferior. Será mejor que trates de adivinar por dónde ataca cada vez... La única manera de vencerle es cuando está en los extremos derecho e izquierdo de la pantalla porque en ellos vuelve a aparecer un hombre normal y en esos instantes es cuando debes saltarle encima sin piedad.

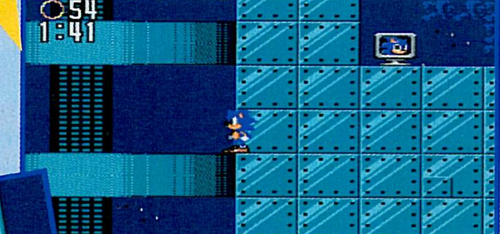


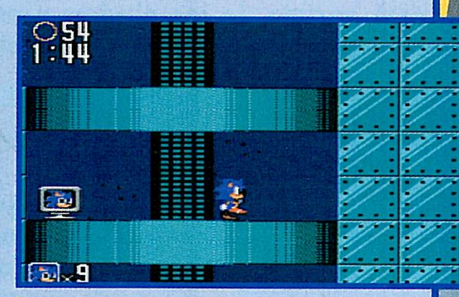
ACTO 1

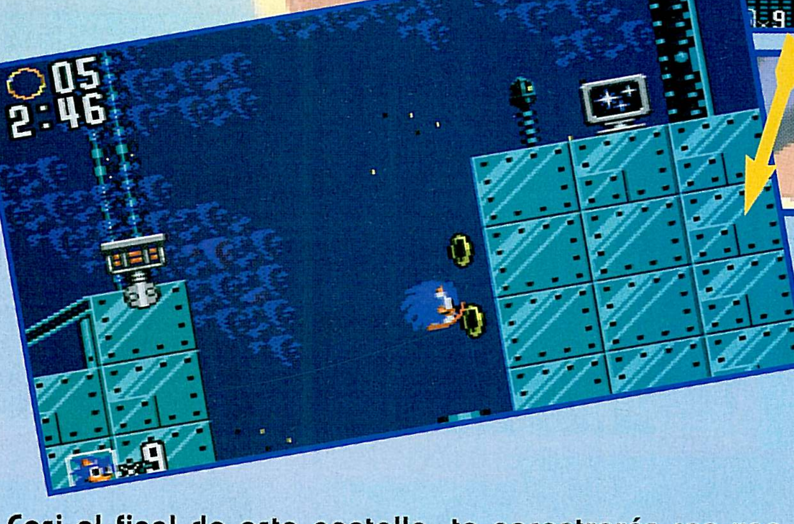


Ya se va acercando el final... Te encontrarás en medio de un sistema de ingravidez de lo más original (por supuesto, no es del todo real). Deberás saltar en una especie de ruedas oblicuas que te lanzarán en todas las direcciones posibles a una velocidad vertiginosa. Se puede decir que volarás por los aires.

Un poco más a la derecha, pasarás a través de un muro para recuperar una vida extra.



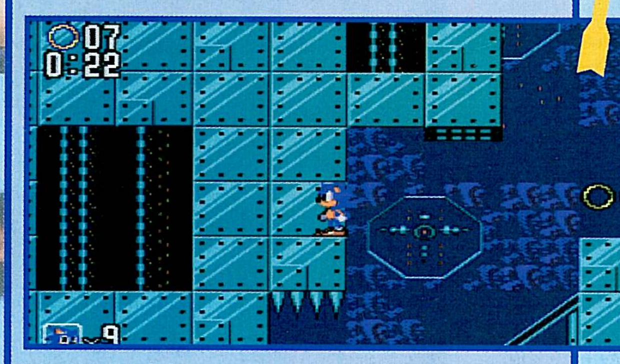




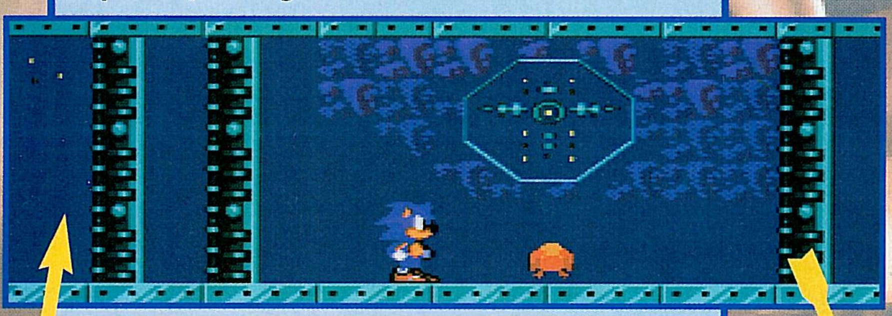
Casi al final de esta pantalla, te encontrarás con una vagoneta a tu izquierda que no debes coger, pero sí cogerás la poción de invencibilidad que está a tu derecha, es una gran ayuda.

ACTO 2

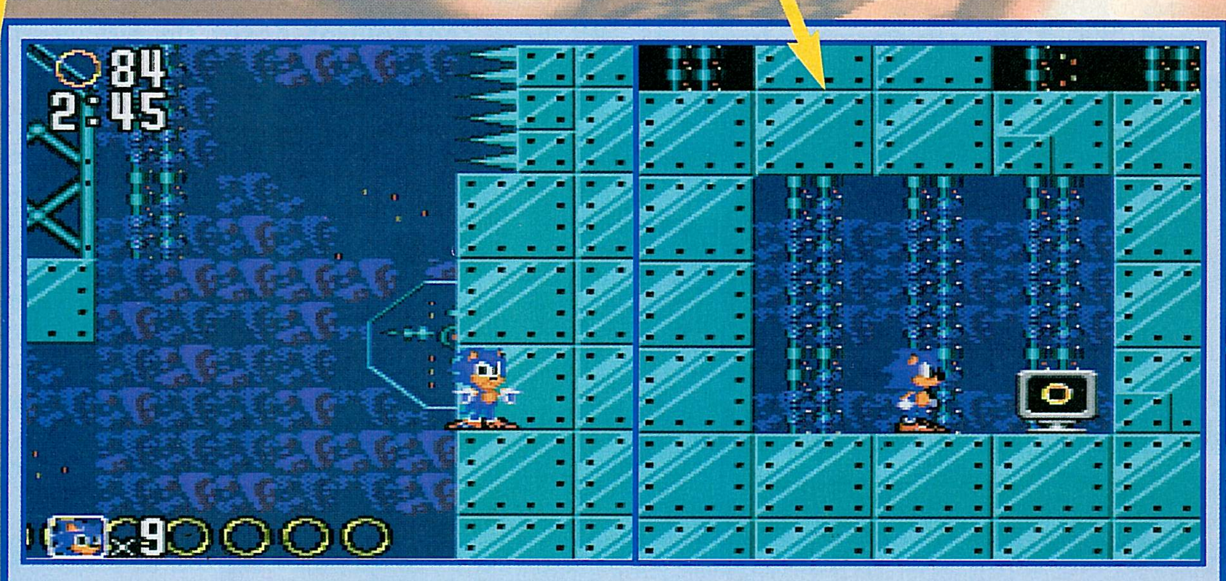
Al empezar esta parte, pasa a través del muro como ves en la foto y conseguirás una vida extra.



Hacia la mitad de la pantalla, arriba a la izquierda, conseguirás otra esmeralda.



SONIC THE HEDGEHOG 2



Un poco más lejos y a la derecha, pasa a través del muro de la derecha y conseguirás diez anillos.



Esta vez se trata de un Boss fácil de eliminar. Espera a que se ponga por encima de ti, entonces saltá, se colocará automáticamente al lado del muro, después estará unos segundos aturdido y perderá la noción del lugar y es en ese preciso instante cuando debes saltar con todas tus fuerzas encima de él.

ACTO 3



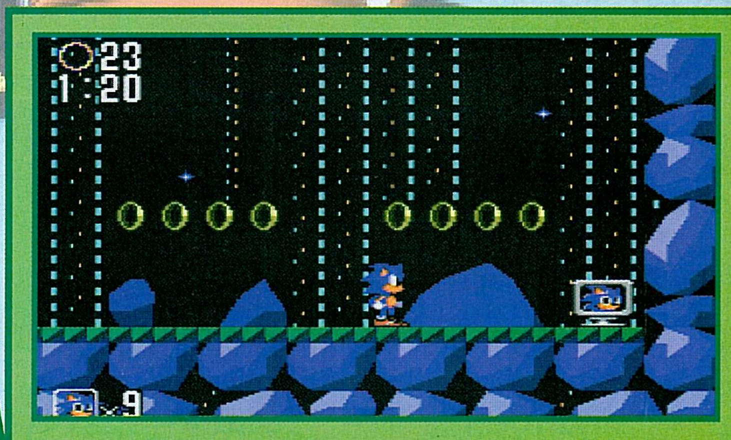
¡Aquí está el Boss! Ve por la serie de plataformas flotantes que encontrarás a lo largo del recorrido y estarás enfrente de él.

SCRAMBLED EGG ZONE

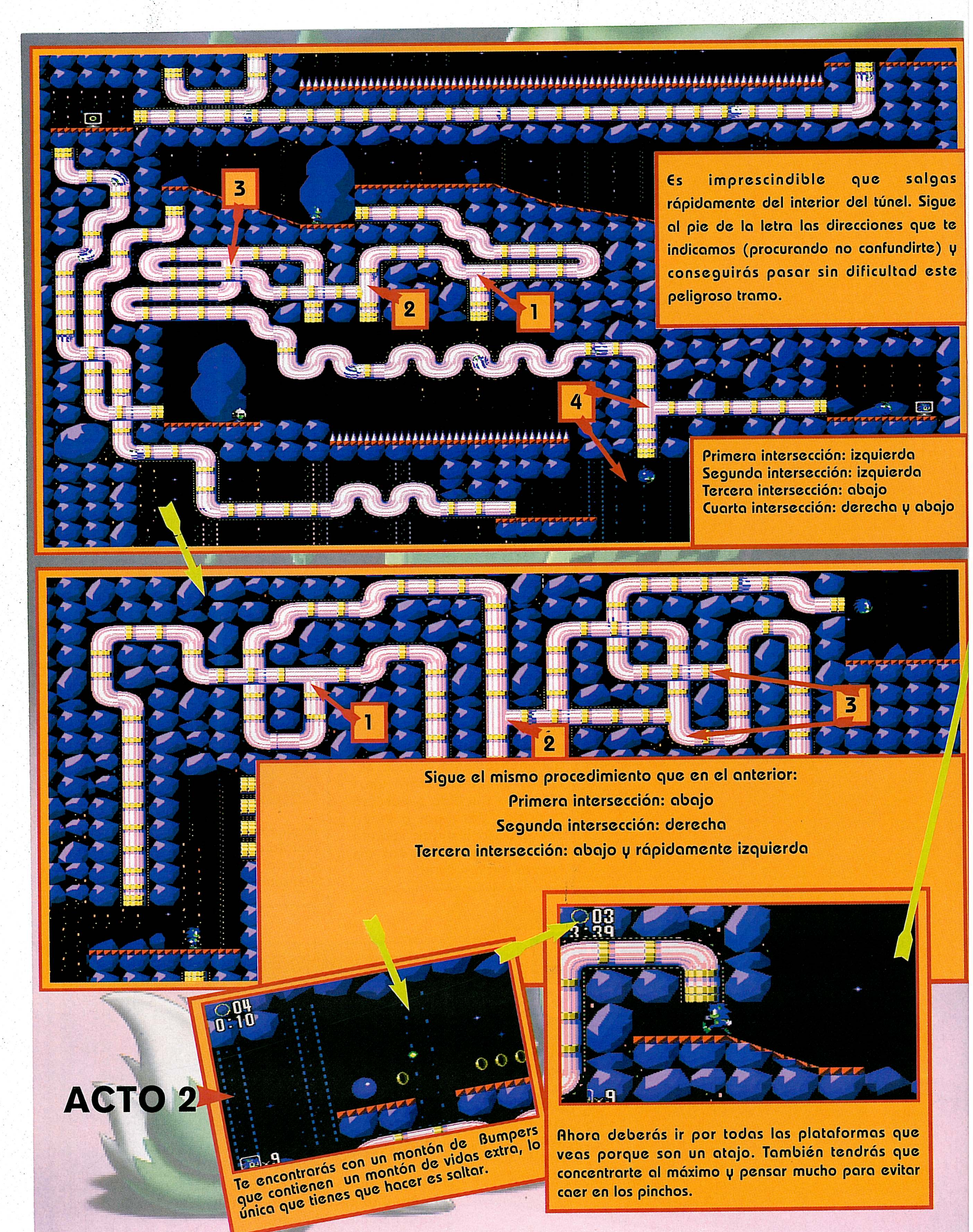
ACTO 1



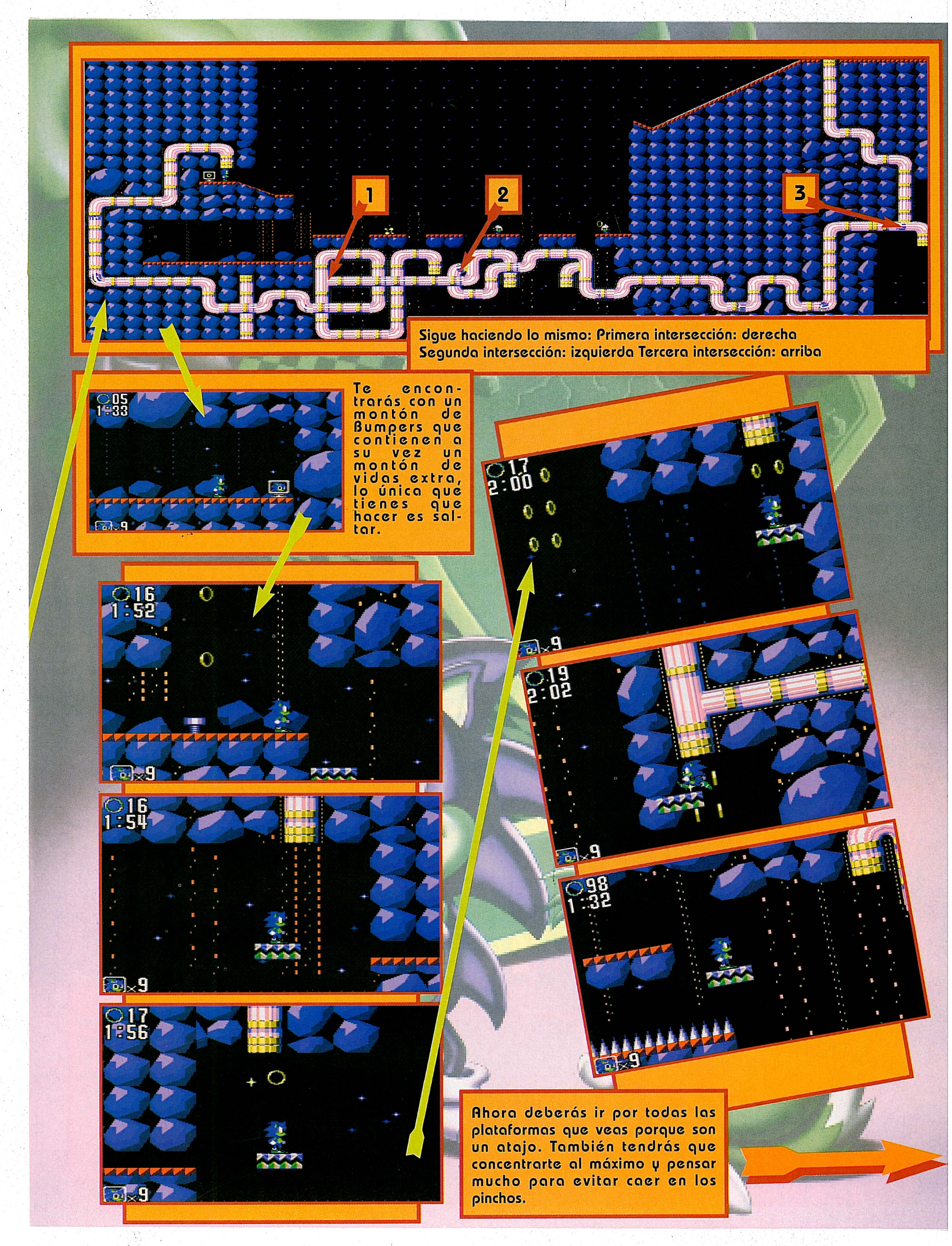
Ve por el primer túnel y dirígete hacia la derecha con la ayuda de tu mando, y de esta manera aparecerás en una sala repleta de anillos.



En este mismo túnel, coloca el mando en la dirección arriba y te encontrarás en una sala en la que podrás conseguir otra vida extra.



Es imprescindible que salgas rápidamente del interior del túnel. Sigue al pie de la letra las direcciones que te indicamos (procurando no confundirte) y conseguirás pasar sin dificultad este peligroso tramo.
Primera intersección: izquierda
Segunda intersección: izquierda
Tercera intersección: abajo
Cuarta intersección: derecha y abajo
Sigue el mismo procedimiento que en el anterior:
Primera intersección: abajo
Segunda intersección: derecha
Tercera intersección: abajo y rápidamente izquierda
ACTO 2
Te encontrarás con un montón de Bumpers que contienen un montón de vidas extra, lo única que tienes que hacer es saltar.
Ahora deberás ir por todas las plataformas que veas porque son un atajo. También tendrás que concentrarte al máximo y pensar mucho para evitar caer en los pinchos.



Sigue haciendo lo mismo: Primera intersección: derecha Segunda intersección: izquierda Tercera intersección: arriba

Te encontrarás con un montón de Bumpers que contienen a su vez un montón de vidas extra, lo única que tienes que hacer es saltar.

Ahora deberás ir por todas las plataformas que veas porque son un atajo. También tendrás que concentrarte al máximo y pensar mucho para evitar caer en los pinchos.

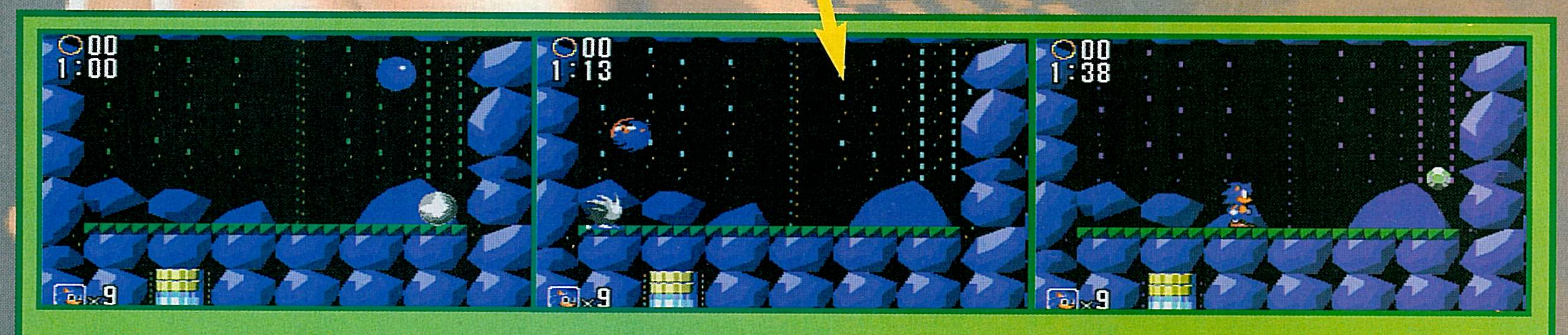
ACTO 3



No te confíes porque en un sólo instante tendrás que decidir si meterte en un Bumper o si no, además hay un montón de agujeros repletos de pinchos, así que lo mejor que puedes hacer es ir con cuidado.

SONIC THE HEDGEHOG 2

ACTO 3



Ahora toca el Boss. ¡Qué sorpresa! es tu doble. Pero no te preocupes porque es fácil de vencer: en un determinado momento se convertirá en bola y atravesará la pantalla; haz tú lo mismo, de manera que entrechoqueis para que no seas aplastado por tu doble. después este Sonic de metal, se meterá en uno de los ángulos de la sala: aprovecha ese momento para saltarle a la cabeza y después de seis veces el robot explotará y te dará la última esmeralda. Si ya has conseguido todas las esmeraldas, tienes el derecho a ir a otra pantalla y enfrentarte a Robotnik, Por el contrario, si te falta alguna, deberás continuar hasta el final del juego para liberar a tu amigo Tails.

CRYSTAL EGG ZONE

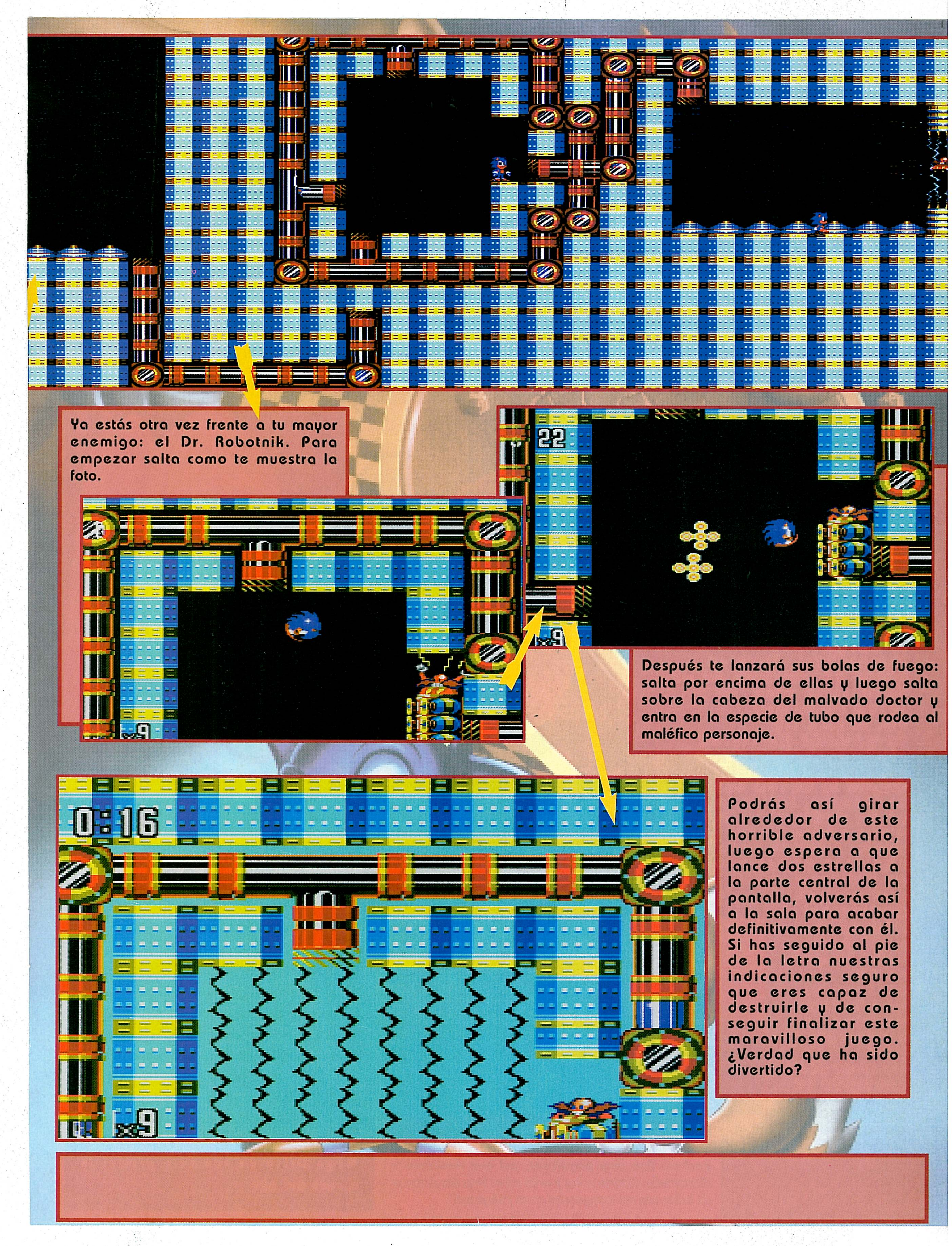
ACTO 1

En esta primera parte no hay que destacar nada, excepto que evites los pinchos. Ve a la izquierda de la pantalla y conseguirás un bonus de invencibilidad y un montón de anillos que estaban escondidos.

Te encontrarás con el mismo problema de ingravidez que en el nivel Gimmick Mt.: trata de coger la rueda de forma que te lance lo más arriba posible.

ACTO 2

A la derecha del Bumper encontrarás una vida extra.



Ya estás otra vez frente a tu mayor enemigo: el Dr. Robotnik. Para empezar salta como te muestra la foto.

Después te lanzará sus bolas de fuego: salta por encima de ellas y luego salta sobre la cabeza del malvado doctor y entra en la especie de tubo que rodea al maléfico personaje.

Podrás así girar alrededor de este horrible adversario, luego espera a que lance dos estrellas a la parte central de la pantalla, volverás así a la sala para acabar definitivamente con él. Si has seguido al pie de la letra nuestras indicaciones seguro que eres capaz de destruirle y de conseguir finalizar este maravilloso juego. ¿Verdad que ha sido divertido?



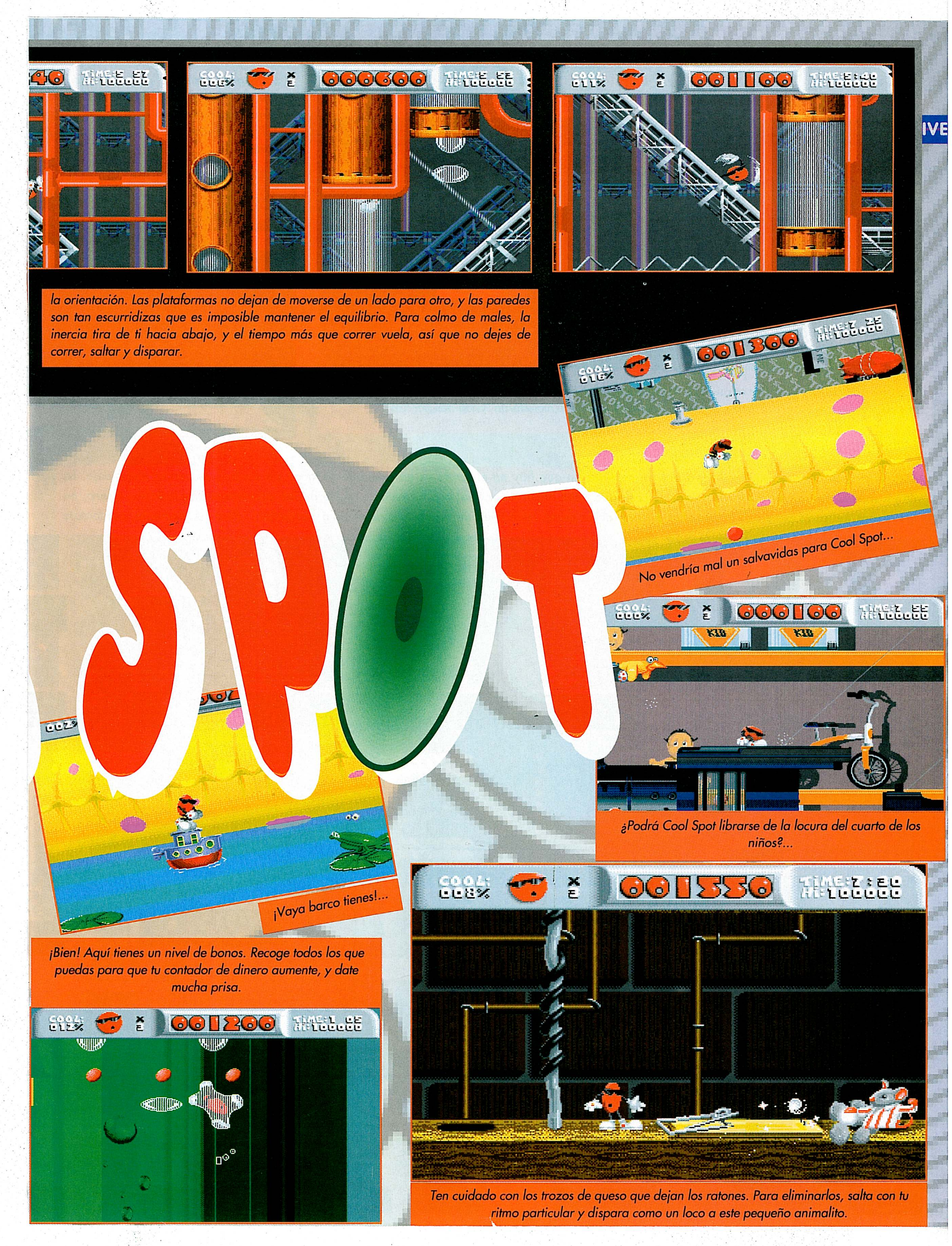
Cool Spot ha estado vagando desde su más tierna infancia y ahora se ha convertido en una chapita joven y fuerte. Se desprendió de su botella de refresco hace ya much tiempo y desde entonces se las ha tenido que valer por sí mismo, solo ante un mundo hostil, de modo que a estas alturas está más que preparado para cualquier eventualidad (ocho horas de entrenamiento cada día y severos estudios por la noche hacen maravillas). Nuestro héroe es, además de un deportista nato, un joven culto que encuentra sin demasiada dificultad algún trabajo allí por donde vaya, o sea, donde le lleven sus aventuras. Ultimamente se ha dedicado a servir a sus congéneres, es decir, a todas esas chapitas de las botellas de refresco que no han podido ser liberadas. Cool Spot sabe lo que es ser esclavo de una botella de Seven Up y por eso está totalmente decidido (o decidida, según se quiera) a salvar a todas sus amigas.

En este nivel, que podría calificarse de laberíntico, hay que tener mucho cuidado con

Una vez que estás dentro de esta divertida bañera, tendrás que ocuparate de las ranas que campean a sus anchas. Son muy pegajosas, así que destrúyelas disparando mientras saltas y evita sobre todo sus disparos de baba, son tan repugnantes como peligrosos.

COMENTARIO

Muchos de vosotros ya habéis oído hablar de David Perry, creador de Cool Spot, colaborador en la programación de Global Gladiators y actualmente participante en el proyecto del Libro de la Selva. Este joven, que se está convirtiendo en una leyenda dentro del mundo del videojuego, ha puesto todo su empeño en crear una obra maestra, y lo ha conseguido, ya que Cool Spot ha sido el mejor juego para Mega Drive en los seis primeros meses del año.



la orientación. Las plataformas no dejan de moverse de un lado para otro, y las paredes son tan escurridizas que es imposible mantener el equilibrio. Para colmo de males, la inercia tira de ti hacia abajo, y el tiempo más que correr vuela, así que no dejes de correr, saltar y disparar.

No vendría mal un salvavidas para Cool Spot...

¿Podrá Cool Spot librarse de la locura del cuarto de los niños?...

¡Vaya barco tienes!...

¡Bien! Aquí tienes un nivel de bonos. Recoge todos los que puedas para que tu contador de dinero aumente, y date mucha prisa.

Ten cuidado con los trozos de queso que dejan los ratones. Para eliminarlos, salta con tu ritmo particular y dispara como un loco a este pequeño animalito.



Cool Spot puede viajar encima del tren o dentro de sus vagones, pero en cualquier caso tiene que estar pendiente de los enemigos, que atacan por sorpresa.

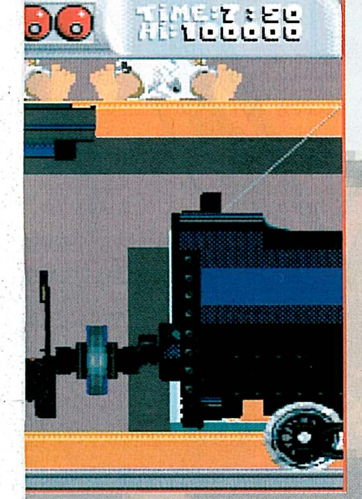
Para llegar al tren hay que salir con vida de la bañera y saltar sobre las maquetas que hay pegadas al muro. Pero no pienses que vas a descansar: el tren se mueve y los patos te molestarán "cada dos por tres".

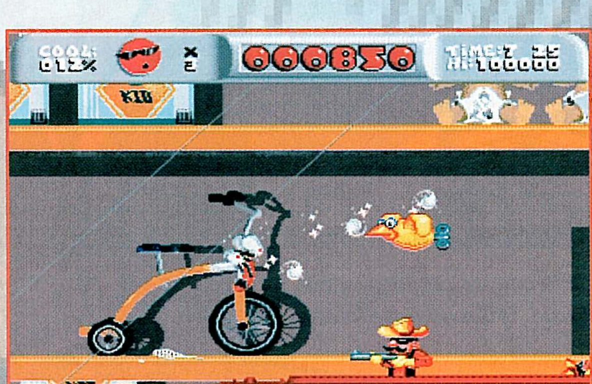
Este nivel es bastante complicado, ya que en realidad lo que hay en el fondo es un yate que se mece sin control, a merced del oleaje. La única solución es encontrar las banderitas, cosa que debe hacer Cool Spot con tu ayuda... ¿Que no las encuentras dibujadas?... Claro, no las hemos indicado para que pongas un poquito de tu parte, quizás en un futuro te ayudemos a buscarlas... Pero de momento, conténtate



Aléjate de los insectos que te atacan y utiliza tus armas fulminantes contra ellos, sus picaduras pueden ser mortales.







con saber que todo empieza en el punto 1 y continúa por los pasajes 2 y 3, y que el nivel es mucho más grande que lo que está aquí representado. Aléjate de los insectos que te atacan y no sueltes nunca una cuerda sin mirar antes lo que hay bajo tus pies.

* MEGADRIVE *



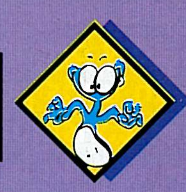
SONIDO



¡Grandiosa, variada... de locura, vamos!

GRAFICOS

Lo mismo decimos, es perfecta, ya lo verás.



ANIMACION



Sólo podemos decir: ¡Una genialidad de David Perry!

MANEJABILIDAD

No hay ningún problema, el control es tan bueno que desconcierta.



EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE JUGADORES: 1
CONTINUAS: SI

- + La animación es impresionante.
- + La música, sublime.
- + El manejo es increíble.
- + Desborda originalidad.
- + Los sprites son preciosos.
- + Entretenimiento garantizado.





En 1999, los ejércitos que servían al monstruoso Godkaiser atacaron el planeta Tierra, con tal fiereza y organización que en unos pocos meses consiguieron someter a la humanidad entera. Esta fulgurante invasión tuvo como consecuencia la total devastación del planeta; las armas de Godkaiser provocaron la muerte de muchos habitantes del planeta -hombres, plantas, animales...- y al final la destrucción de nuestro ecosistema. Los escasos supervivientes se escondieron bajo tierra y todavía hoy viven con el temos a sufrir un nuevo ataque. Pero, a pesar de todo, todavía hay algún hombre que no se ha hundido en la desesperación, como el doctor Kabuto que en secreto ha conseguido crear a Mazinger-Z. Esta es una máquina perfecta, con una mecánica compleja muy resistente al calor reinante en gran parte de la superficie de la Tierra y especialmente preparado para el combate. Sólo falta encontrar un cerebro para él y... ¡Ya lo tenemos! ¡Eres tú!

Un monstruo intentará agarrarte con sus grandes manos, por la izquierda y por la derecha. Utiliza tu espada para librarte de él.

Corre sin parar y súbete a su mano, si es necesario, para pasar la zanja.

COMENTARIO

¡Bueno, bueno... Esta es una de las agradables sorpresas que nos ha traído el verano! Aunque no ha tenido la fama de otros juegos, a este título no le falta nada para gustar a casi todo el público. En primer lugar, la animación es fabulosa y muy fluida. Además, el tamaño de los sprites es grande, muy grande e incluso a veces gigantesco, sobre todo cuando se ataca a un monstruo. Después, está el número de golpes, impresionante -al menos 10 por cabeza- que al ser encadenados forman un ataque espectacular. A ello se añaden los decorados, suntuosos y variados según el nivel, las texturas del terreno, el scrolling del suelo... Todo bien mezclado, obtenemos uno de los mejores arcades de la temporada, que podremos compartir con algún amigo.

Este es el primer duelo. Los personajes son más grandes que durante el resto del juego, e incluso los golpes son diferentes. Ten cuidado porque tu adversario lanza bolas de fuego. Aquí puedes saltar en el aire en todos los sentidos mientras das un buen golpe, también puedes avanzar, retroceder, dar golpes en la cabeza o en las piernas, ir en picado a por las rodillas o remontar rápidamente hacia la cabeza. Además, tienes dos clases de bloqueos...

Así es como se presenta tu "ficha" de a bordo...

El segundo combate. Tu adversario tiene ventaja sobre ti gracias a su arma, de mayor alcance que la tuya. Atácale por arriba y hazle añicos.

¡Un scooter espacial! Salta, golpea hacia abajo con tu espada y habrás acabado con el conductor.

No dejes que su pezuña te pise, y recuerda lo del talón de Aquiles.

Mira el brazo... Es una técnica que te permite golpear muy rápido, y el golpe no te hace perder energía.

Todo empieza en Tokio, en el mes de julio. Tus enemigos atacarán de un momento a otro, utilizando sus puños, la espada o incluso sus patadas en el aire. Algunos se convertirán en bolas para atacar mejor, y en ocasiones atacarán en grupo, con un número indeterminado de individuos (que no tienen el mismo tamaño ni igual resistencia). En cuanto a ti... ya sabes que puedes moverte en todos los sentidos, dar patadas en el aire, patadas normales, espadazos repetitivos o incluso convertirte también en bola. Pero cuidado, este ataque te quita mucha energía.

* MEGADRIVE *



SONIDO



Los ruidos de carcasas de metal que chocan son muy realistas.

GRAFICOS

Son realmente buenos, y a veces sorprendentes.



ANIMACION



Scrollings muy fluidos y personajes muy bien animados.

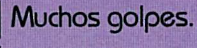
MANEJABILIDAD

Todos los que lo han probado han podido dar cualquier golpe sin problemas desde el primer momento.

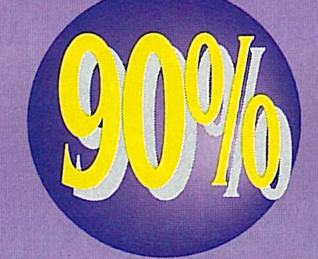


EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: ACCION
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 2





- \+ Una animación asombrosa.
- \+ Gráficos muy bien conseguidos.
- \+ Gran tamaño en los sprites.
- \+ Muchos golpes.
- \+ Decorados variados.
- \+ Un montón de boss.
- \- Colores algo oscuros.







Estajovencita, llamada Dark Queen, es quien está detrás de toda esa historia del secuestro de la princesa. Y, como es lógico, al final del juego te enfrentarás a ella.

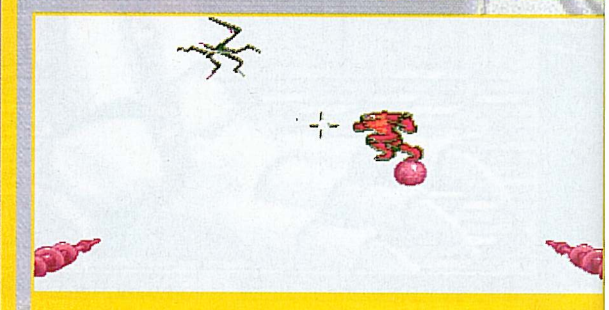
El bicho que ves aquí envía los sapos que hay por todos los niveles, y da los planos de las etapas.

Battle

Dicen, y no se equivocan, que las apariencias engañan, y que detrás de un aspecto grotesco puede esconderse un valiente héroe y un guerrero incansable. Pues desde luego, es totalmente cierto, y en Battletoads podemos comprobarlo: el protagonista, de apariencia cuando menos extraña, es un pacifista nato, que ha llegado a nuestras tierras en helicóptero y que está decidido a luchar contra todos los intrusos que las han invadido. El hecho de ser un anfibio no es impedimento para que nuestro héroe hable y luche como cualquier apuesto guerrero. Cuando era más joven, su padre le decía: "crecerás, te harás fuerte y llegarás a ser un gran jefe... las chicas caerán a tus pies, y tus enemigos huirán muertos de miedo...". Si te gusta la idea, toma el papel de nuestro héroe y entra de lleno en esta aventura que te proponemos.

COMENTARIO

Battletoads forma parte de ese grupo de cartuchos con los que pasas más tiempo riendo que manejando el pad de control, sobre todo si eliges el modo de dos jugadores, porque los tortazos entre compañeros hacen más gracia que daño, y abundan más de lo que uno quiere. Además, el juego es muy realista, los protagonistas son tan simpáticos que podrían convertirse muy pronto en mascotas de la Mega Drive, y la originalidad del cartucho es indudable. A ello se añade la variedad en los medios de transporte del jugador, la variedad de golpes, las mil peripecias que hay que hacer para librarse del peligro... Total, que hay acción y diversión para todos.



En el primer nivel te encuentras con un buen montón de enemigos (un entrenamiento estupendo para el resto del juego): cerdos cubiertos por armaduras, robots, pájaros... Al final, te enfrentas a unboss muy especial, al que tendrás que matar a base de pedradas, usando las piedras que te tira él.





He aquí un lanza-piedras...





Según vas probando golpes nuevos, vas descubriendo una animación de lujo, como en esta mega-patada, o en los súper-puñetazos, que son igual de eficaces.

toads



Si ves que tu anfibio está como éste, ya puedes empezar a ponerte nervioso, porque pronto estará eliminado del todo.



Pon mucho cuidado en este pasaje y no dejes que ni uno solo de los bichos rompa tu cuerda, o caerás al fondo a gran velocidad.

El juego de dos es aún más complicado: basta con que uno de los dos "meta la pata" para que ambos tengan que empezar de nuevo.



La carrera es desde luego, frenética, y tendrás que aprenderte bien dónde están las barreras (como ésta), o de lo contrario no lo podrás contar.

Cuantos más enemigos mates, más puntos tendrás. No dejes, pues, de pulsar el botón A.

* MEGADRIVE *

Battletoads

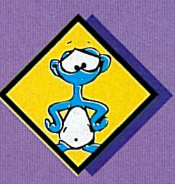
SONIDO



Los sonidos no son impresionantes, pero en general están bien.

GRAFICOS

Son buenos, y algunos llegan al calificativo de estupendos.



ANIMACION



En algunos objetos, la animación es francamente asombrosa.

MANEJABILIDAD

Es simplemente genial, y se puede hacer de todo con los sapos.



EDITOR: TRADEWEST
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: ACCION
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 8
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: INFINITOS

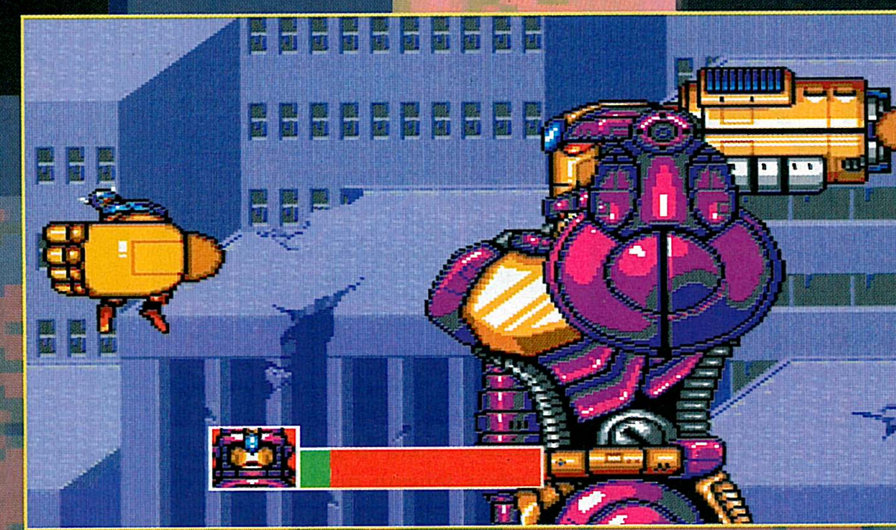


+ Facilidad de manejo total.
+ La diversión es permanente.
+ Originalidad ante todo.
+ La realización técnica es excelente.
- Los colores no son muy buenos.



CAPTAIN AMERICA

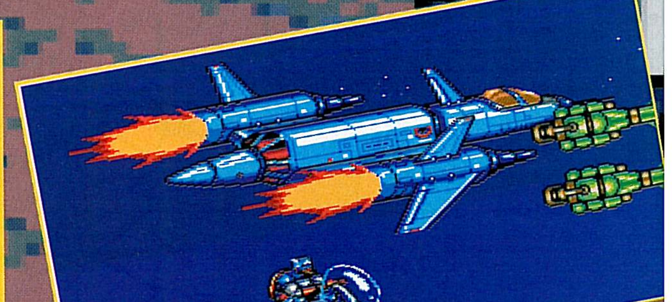
tu[illegible] no[illegible] ojos [illegible] cuál?... ¡Acertaste, debes jugar al Capitán América para Mega Drive! Si lo haces bien, serás nuestro compañero, pero tendrás que demostrar que eres valiente, que no te asusta ningún peligro, que eres fiel al grupo y ayudas a tus compañeros, y que eres capaz de encontrar por ti mismo nuestro cuartel secreto, donde no es nada fácil entrar (esta es la segunda prueba). Y la tercera prueba será seguir un entrenamiento tan duro como el que hicimos nosotros, y que nos ha convertido en el grupo más poderoso de cuantos conozcas. De modo que... ¿a qué esperas para hacer la primera prueba?



Este es el robot gigante de la escena segunda. Ojo con su mano y con su brazo, que se abaten sobre ti sin piedad. Si te mata, puedes elegir de nuevo tu héroe, si tienes créditos.

COMENTARIO

Un poco en la línea del cartucho X-Men, Captain America se ha quedado lejos de la calidad que ofrece el otro título. Aunque las comparaciones son odiosas, hay que fijarse en los gráficos, que no son ni mucho menos excepcionales en Captain America, por no hablar del manejo, que en algunos casos te hace dudar si estará conectado el mando, ya que parece que no responden los personajes a nuestras órdenes y hacen su propia vida. Por suerte, se puede elegir entre cuatro personajes distintos (así no te aburres de que te desobedezca siempre el mismo tipo), pero eso quizás no es suficiente para los que no sean incondicionales de este héroe.



Antes de llegar frente al gigantesco robot tienes que eliminar a su escolta disparando sin parar. El scooter espacial del Capitán América es muy versátil y manejable, y vuela de forma distinta según quién sea el piloto. Tienes que recoger las bolitas azules que flotan para aumentar tu puntuación y no dejar escapar el triángulo, ya que te proporciona un escudo rotativo. Y cuidado, porque los enemigos también salen de las naves.



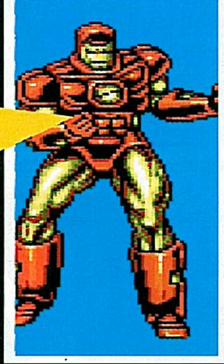
CAPITAN AMERICA

Seleccionado por el proyecto expermitental del súper-soldado durante la Segunda Guerra Mundial. Entrenado para llegar a ser un ejército en una sola persona. Experto en combate. Su característica principal es su capacidd de proyectar energía y dirigirla de forma puntual.



IRONMAN

El Hombre de Hierro es el presidente de Stark, compañía en la que desarrolla nuevos tipos de armas. Su poder reside en su armadura de acero, con la que puede moverse por el agua e incluso por el espacio.



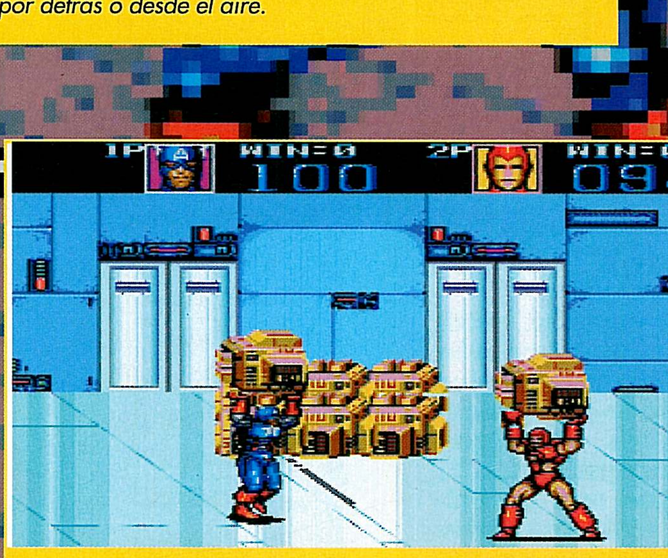
HAWKEYE

Fue entrenado por el propio Capitán América, tiene una fuerza sobrehumana y es muy hábil con el arco.





En la calle puedes encontrar de todo: desde enemigos a dinamita, bidones, etc. Lanza objetos contra los enemigos, no te quedes en el área de disparo de los robots y atácales por detrás o desde el aire.



Existe un modo entrenamiento muy útil para descubrir los golpes propios de los cuatro personajes. También puedes ver combates muy divertidos en el modo de dos jugadores. No olvides que hay tres niveles de dificultad, veinte músicas distintas, un número de Continúas que tú mismo determinas (tres, cinco o siete) y la posibillidad de elegir las funciones de los botones del mando.



VISION

Es un ser artificial, con grandes conocimientos sobre biología e ingeniería. Su poder viene de una energía luminosa que procede de la parte frontal de su cabeza, y que usa como rayo destructor.

* MEGADRIVE *



CAPTAIN AMERICA

SONIDO



No es malo, pero no destaca.

GRAFICOS

Los sprites son aceptables, los decorados podrían ser mejor.



ANIMACION



Está en su justa medida, pero no se pasa.

MANEJABILIDAD

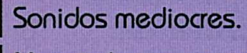
Es un fallo en este cartucho, despista mucho.



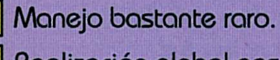
EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: ARCADE
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3



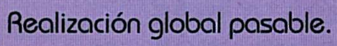
+ Elección entre cuatro personajes.
+ Buenos golpes.



- Sonidos mediocres.

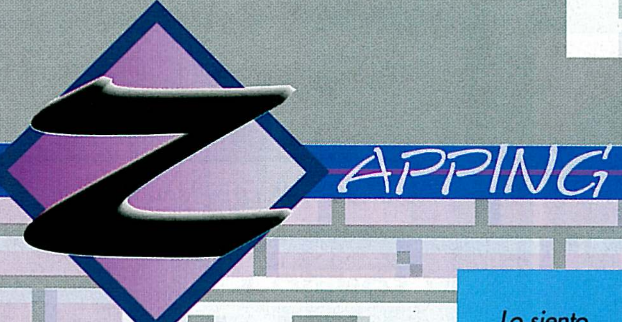


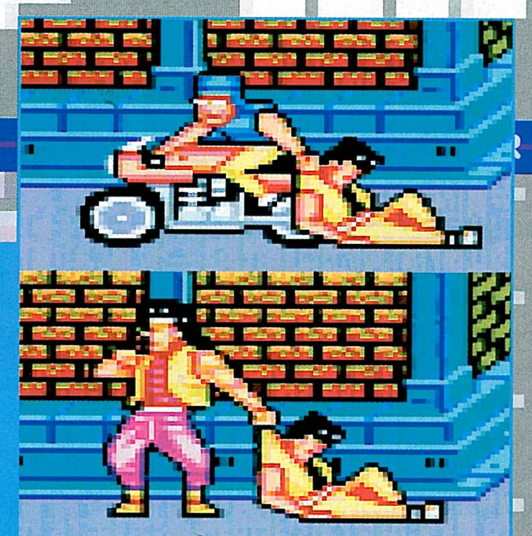
- Manejo bastante raro.



- Realización global pasable.







Lo siento, pero te han derrotado, y estás hecho un auténtico "trapo".

Hay tantos enemigos y tan diferentes... unos armados y otros no, unos a pie, otros motorizados... A todos les afectan bastante los puñetazos y el agua, y si combinas la patada con el puñetazo, mejor que mejor.





Vas andando tranquilamente por las aparen-temente desiertas calles de la ciudad... Sientes como si un montón de ojos te vigilaras y, de repente, al doblar una esquina, aparece una banda de matones con muy mala cara y peores intenciones... Tu camisa, tu reloj, incluso tu propia persona peligra, ya que los tipos esos no están dispuestos a dejarte pasar por lo que consideran sus dominios.... ¡Si no se hubiera estropeado tu moto justo a la entrada de la ciudad, ahora no estarías en esta situación...! Pero de nada sirve lamentarse, y ahora lo que tienes que hacer es avanzar a toda costa y cruzar la ciudad pasando por encima de quien haga falta. Cuanto más tardes, más peligrosa será la travesía, así que echa mano de tus músculos y tu agilidad, y de las lecciones de lucha que un día tomaste.



Desconfía de la habilidad del monstruo de fin e nivel, o verás tu medidor de energía al mínimo en cuanto empieces. Para que su barra de energía baje enseguida, empújale para que caiga a las vías del tren. Te enfrentarás a él al final de cada nivel.

COMENTARIO

Parece mentira que este juego sea tan similar al conocido Double Dragon, que también está para la Master System. Los personajes son típicos, por no decir tópicos, los escenarios son muy familiares, y los enemigos parecen cortados por el mismo patrón... Y, como es lógico, los movimientos son parecidos: un golpe aquí, un codazo allá, una patada, un salto... Hay alguna diferencia en los mandos, que hay que forzar a veces al máximo, y en el desarrollo, que en Renegade no es tan lineal; en ocasiones hay que entrar en algunas habitaciones para poder llegar un poco más allá. En cualquier caso, no es mal título.

Patada con salto, puñetazo, codazo, patada hacia atrás, rodillazo... Al parecer, nuestro héroe sabe valérselas muy bien. Si tumbas a uno de tus enemigos, puedes ponerte encima y golpearle. Si un enemigo se lanza hacia tí desde lo alto, esquívale antes de que caiga, o se hará dueño de la situación.








MASTER SY
P 0000000 E
2:00
GADE
Tres contra uno... ¡Desde luego, no es nada deportivo! Y encima, sólo tienes dos minutos para deshacerte de ellos. Muévete en zig-zag para poderte situar correctamente, dáles unos cuantos golpes y verás tu puntuación aumentar. Con el botón B del mando puedes dar golpes a la izquierda y con C hacia la derecha. Deja pulsado B y presiona C para dar patadas con salto; son simples y eficaces.
¿Querías ir en metro? Pues antes tendrás que vértelas con estos tres matones. Después de eliminarlos, tienes más trabajo, ya que otros vienen a darte la lata. Desházte de ellos empujándoles hacia los raíles.
* MASTER SYSTEM *
RENEGADE
SONIDO
Las músicas no destacan, pero los golpes suenan muy bien.
GRAFICOS
¡Lástima de algunos sprites que desaparecen!
ANIMACION
Cumple muy bien su papel, sobre todo en las escenas de moto.
MANEJABILIDAD
No se controla mal, salvo en las inversiones de los mandos.
EDITOR: TAITO
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2MB
GENERO: ARCADE
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1ó 2 (Alternativamente)
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3
+ El realismo de la banda sonora.
+ Un montón de enemigos.
+ El juego no es lineal.
- Pérdidas en los sprites.
- Los gráficos, medianos.
76%

SUPER

Aquí tenemos de nuevo a un héroe conocido en el mundo entero, que ha sido llamado una vez más para restaurar la paz y el bienestar. Es un héroe al que casi todos vosotros admiráis, sobre todo los más mayores... Pero dejemos que sea él mismo quien se presente y quien cuente su historia, que quizás los más jóvenes desconozcan: "Cuando no era más que un niño pequeño, casi diría que un bebé, mi padre me envió a la Tierra, porque nuestro planeta Krypton estaba a punto de explotar. Tras el viaje, en el que aprendí un montón de cosas -todas buenas, claro-, el aterrizaje fue un poco brusco, y ¡no digamos mi encuentro con los terrícolas!... Como primer contacto, ayudé a un matrimonio a cambiar la rueda de su caminoneta... ¡levantando con mis manitas el vehículo entero! Teníais que haber visto su cara.. Supongo que por eso decidieron adoptarme y así evitar que yo cayera en malas manos. Y ahora el tiempo ha pasado, he crecido, soy alto, fuerte y guapo y me dedico a hacer el bien donde sea necesario.

Cuando golpees este muro explotará y te dejará paso libre. En este lugar no hay gran cosa que hacer ni demasiados peligros... Al fin y al cabo, eres Superman.

COMENTARIO

Es una pena que la jugabilidad no esté a la altura del resto del juego. En un principio parece que la animación es buena, por no decir muy buena (hay que tener en cuenta que firma Virgin Games), y hay bastantes golpes que ejecutar. Así pues, aunque reúne un par de características que lepodrían hacer un gran juego (gráficos y animación), no basta para contrarrestar el grave problema al que el jugador se enfrenta en cuanto coge los mandos. ¡Es una auténtica lástima!

Levantando el puño, Superman puede también destruir a los enemigos que vienen desde arriba.



Tienes que volar de edificio en edificio pero con mucho cuidado. Algunos individuos, con muy mala idea, han dejado máquinas lanzallamas; párate



La S azul permite recuperar l'laser, mientras que si está roja te da vida.

En el metro hay que destruir a los robots enemigos.

a su lado y dispara hacia ellas. Como el nivel es bastante escabroso, el juego ha previsto dos bonos que están en la parte baja de los inmuebles: Tendrás que encontrarlos.

*** MASTER SYSTEM ***

SUPERMAN

SONIDO

Las músicas y los sonidos son mejor de lo que se suele oír en Master System.

GRAFICOS

También se ha sacado aquí un buen provecho de los 8 bits.

ANIMACION

La pantalla se mueve muy bien hacia arriba y hacia abajo.

MANEJABILIDAD

Nula, es el gran fallo del cartucho.

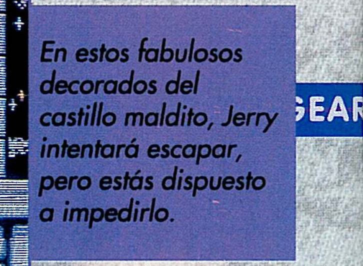
EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: ARCADE
DIFICULTAD: DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 2

- \+ Los gráficos, muy buenos.
- \+ Los niveles, variados.
- \- Jugabilidad mediana.
- \- Sonidos medianos.
- \- No es muy interesante.

61%

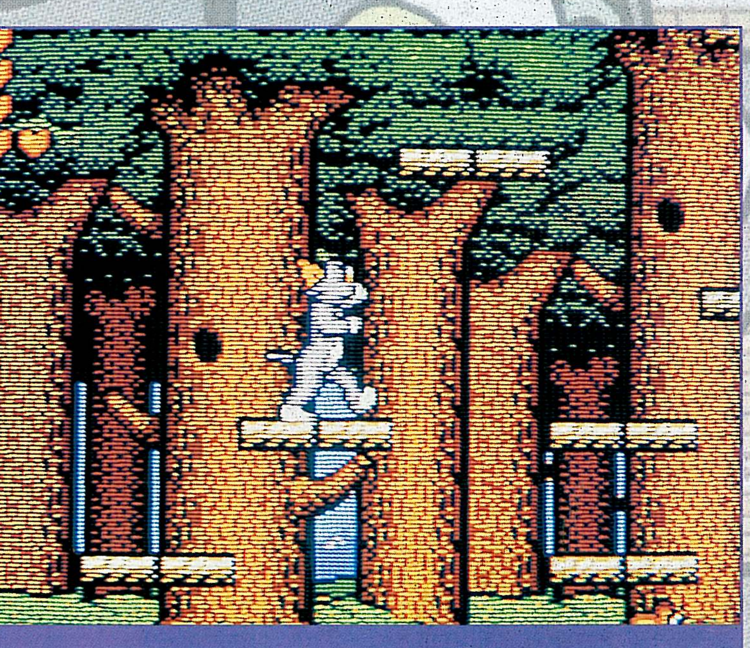
TOM

No hay niño, joven o adulto que no conozca las aventuras de estos dos alocados personajes: el gato Tom y el ratón Jerry, siempre enredados en pelearse y siempre haciendo mil y una trastadas. Pero esta vez, la trastada parece ser algo más serio. Tom acaba de encontrar un pergamino en el que hay un mapa dibujado, parece la ruta de un tesoro. ¡Estupendo! El único problema es que Jerry ha metido sus narices en el asunto y ha enfadado a Tom, lo que volverá a provocar una de las persecuciones más famosas en la historia de los dibujos animados: la persecución entre Tom y Jerry.



En estos fabulosos decorados del castillo maldito, Jerry intentará escapar, pero estás dispuesto a impedirlo.

Ahí tienes al pobre Tom, frente al restaurante Sega y con aspecto de no estar pasándolo muy bien.



Este bosque amazónico te brinda la paz que precede a la tempestad... ¡menuda tormenta te espera!

EL REY DE LAS PLATAFORMAS

Como se puede apreciar por las fotografías, éste es un cartucho de plataformas cien por cien, y casi se podría decir que es un tanto rocambolesco, ya que el tamaño de Tom, comparado con el de Jerry, hace que pasar de una plataforma a otra sea a veces realmente divertido. Por eso la persecución se convierte en una carrera muy entretenida, donde Jerry se burla del fornido gato, haciéndole subir cada vez más alto e ir cada vez más lejos. Pero claro, la cosa no es tan fácil como ir corriendo tras el dichos ratoncillo, sino que hay que esquivar además las bombas, trampas y otros peligros que Jerry no ha dudado en dejar a su paso, y que tendrás que evitar si decides jugar y convertirte en gato por un rato.

COMENTARIO

Estamos ante uno de los juegos para Game Gear más bonitos en lo que respecta a gráficos: Tom y Jerry han sido tan bien animados que no sabremos si estamos ante un cartucho de juegos o ante los dibujos animados reales de estos dos personajes. Sin lugar a dudas, la originalidad es uno de los puntos a considerar, pero queda un poco ensombrecida por la corta duración del juego. Se echan de menos más monstruos, más niveles, más enemigos... De todas formas, gustará mucho a los más pequeños y también a los grandes.

Este es el mapa con el recorrido que te llevará... ¿quién sabe si al tesoro, o a sitios muy peligrosos?

Jerry

El pasaje de bonos requiere un entrenamiento delicado: Jerry te lanzará manzanas rojas mezcladas con granadas explosivas...¿imaginas qué tienes qué hacer?

DIVERSION HASTA EL FINAL

Una vez iniciado el juego, los acontecimientos se precipitan casi sin darte cuenta: ya en tu papel de Tom, te dedicas a perseguir a Jerry a lo largo de todo un nivel, y cuando quieres darte cuenta, has llegado al final y te toca enfrentarte a un monstruo de fin de nivel que será siemrpe un animal de lo más ingenioso. Jerry los utiliza para protegerse de ti, te pone trampas y te lía las cosas, así que no te ofusques, actúa con calma y traza una estrategia para perseguir al ratón y vencer a los boss nivel a nivel. De esta forma conseguirás la victoria final antes de lo que crees.

Para matar a este bicho con pinzas, esquiva las dos tandas de burbujas que te dispara y se volverán contra él.

■ GAME GEAR ■



SONIDO



Las músicas y los sonidos son bastante simpáticos.

GRAFICOS

No hay mucho que decir, salvo que son muy bonitos.



ANIMACION



Excelente, rápida y sin fases lentas de las que quejarse.

MANEJABILIDAD

Tom se deja manejar casi con el dedo meñique, y hace lo que quieras.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: INFINITOS

- + Los gráficos, sensacionales.
- + Es muy original.
- + Los gestos del gato.
- + Las fases de bonos.
- - Excesiva facilidad.



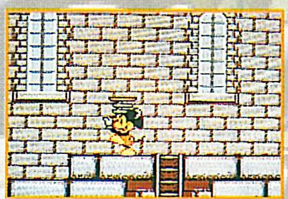


Mickey Mouse Land

Ya conocéis la historia de esta aventura de Mickey Mouse: nuestro héroe está sentado tan tranquilo en su sillón leyendo un cuento de hadas. Poco a poco el sueño se va apoderando de él y, ya adormecido, se le aparece una mujer que afirma que su pueblo está en peligro. Al parecer, fuerzas demoniacas se han llevado a todos sus habitantes y sólo han dejado ruinas y desolación en el poblado. Tu misión será rescatar a todo el mundo, empezando por el célebre caballo Horacio, ahora transformado en un dragón.

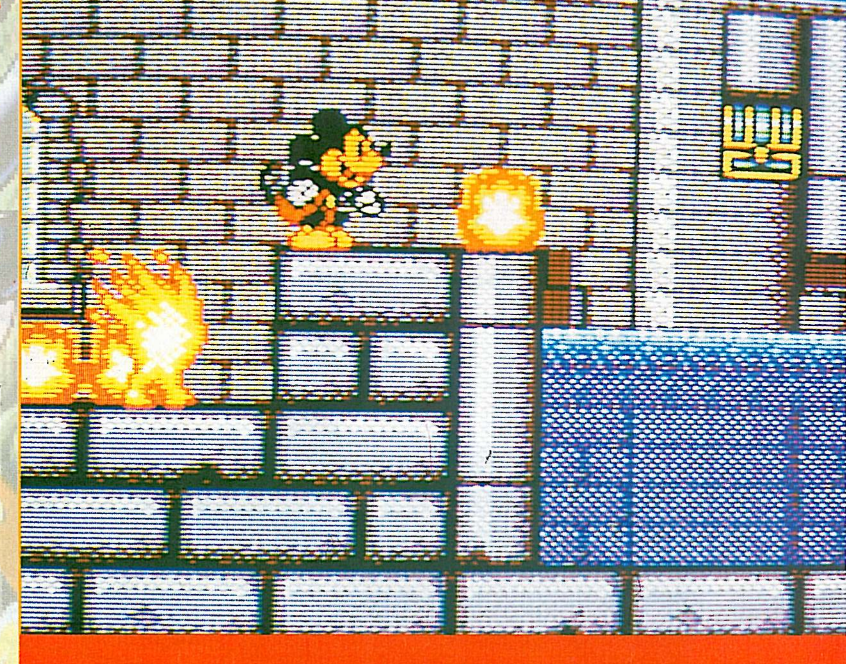


Este es el plano de todo el recorrido... como puedes apreciar es inmenso.



¡EL PRIMER CARTUCHO DE 4 MB!

Antes de nada, no estará mal recordar que estamos ante el primer cartucho de juegos que ocupa 4 Mb (se entiende que para Game Gear, claro). Y, en gran parte, gracias a ese tamaño se ha conseguido un cartucho fabuloso, en el que la realización global merece una nota altísima. El terreno de juego es muy grande, e igualmente el número de los enemigos, de las trampas y de las tácticas a utilizar es muy elevado. Es tan amplio, que a veces hay que desandar el camino para descubrir algo que nos permitirá avanzar más.



¡Socorro, que me quemo! Si llegas al agua, te librarás de las llamas.

TODO PLATAFORMAS

A lo largo del recorrido tu único objetivo será pasar las trampas de los cientos de plataformas que hay en el juego. Sea cual sea el nivel del juego y el grado de dificultad, tendrás que saltar, como quien dice "de rama en rama", un número incalculable de



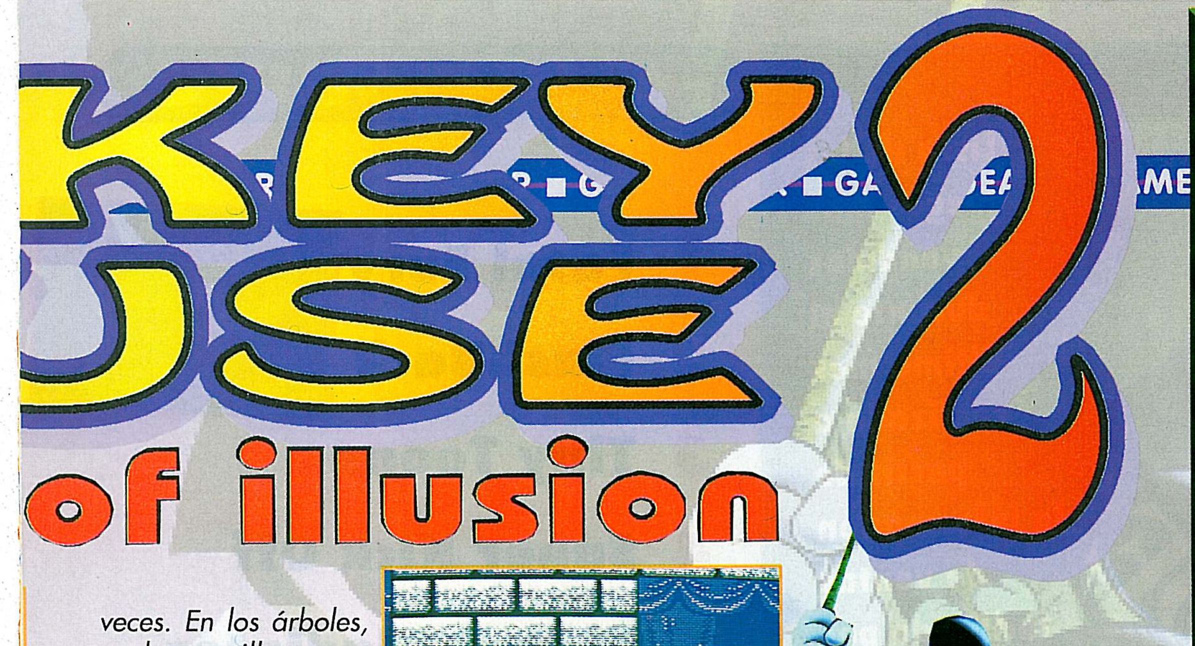
Mickey es un huracán de fuerza y de valor.



COMENTARIO

En nuestra opinión, es muy probable que Mickey Mouse merezca un buen puesto dentro de ese grupo de "grandes éxitos" para la Game Gear, al menos en los primeros meses del año. Incluso hay quien no ha dudado en calificar este juego como el mejor cartucho disponible para la Game Gear, aunque quizás no todos estemos de acuerdo. En cualquier caso sí es el primero en usar 4 Mb de memoria, lo que da lugar a un juego expléndido en todos los sentidos. Mickey es súper-manejable, los decorados son soberbios, la aventura es típicamente épica y heroica, y el recorrido es gigantesco.
Si llevas contigo la Game Gear en tus vacaciones, ten muy en cuenta este título...¡es superior!

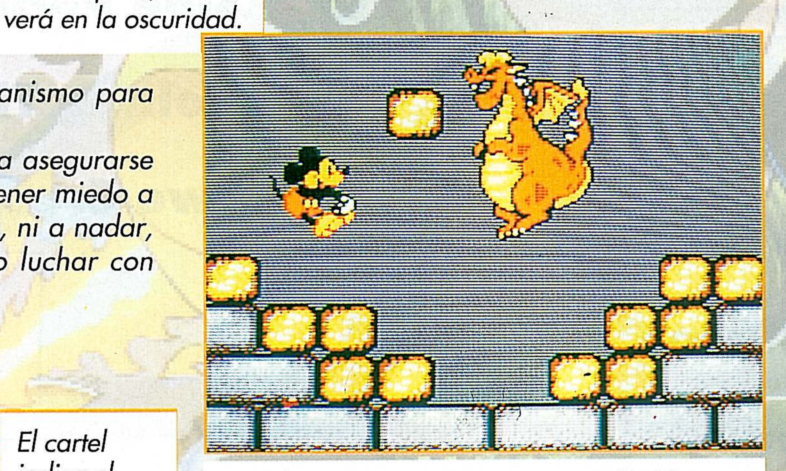




veces. En los árboles, en los castillos, o en otros muchos lugares, no pienses que puedes pasar bajando la cabeza y corriendo sin parar. Todo lo contrario, tienes que ir muy atento, esperar a veces unos segundos hasta que aparecen las plataformas o incluso activar algún mecanismo para que se muestren.

Pero eso no es todo para asegurarse la victoria: no hay que tener miedo a convertirte en un enanito, ni a nadar, volar con un huracán o luchar con múltiples boss.

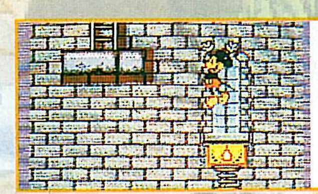
Mickey lleva consigo una lámpara, así verá en la oscuridad.



Este dragón es un enemigo muy peligroso. Ten cuidado sobre todo con las llamaradas que lanza sin previo aviso.

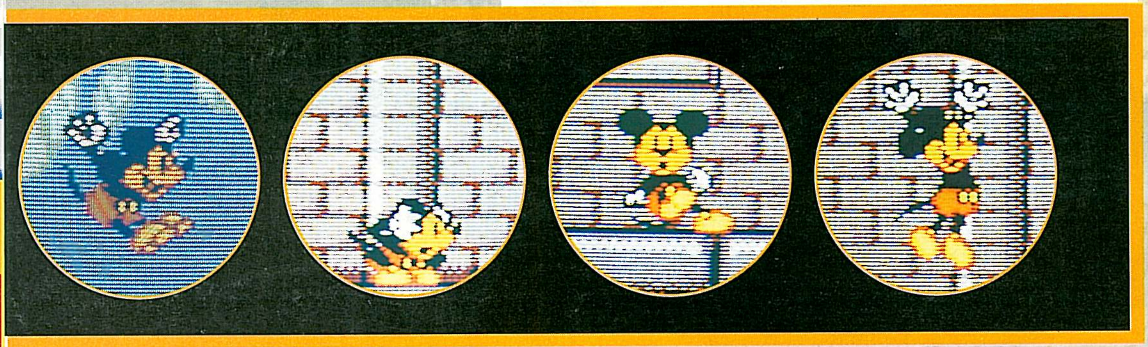


El cartel indica el punto donde vas a recomenzar cada vez que pierdas.



Con la ayuda de estos resortes puedes llegar a lugares innacesibles.

¡MICKEY SE HA VUELTO LOCO!



■ GAME GEAR ■



SONIDO



Hay músicas diferentes para cada lugar...¿qué más puedes pedir?

GRAFICOS



Irreprochable de principio a fin.

ANIMACION



¡Simplemente perfecta!

MANEJABILIDAD

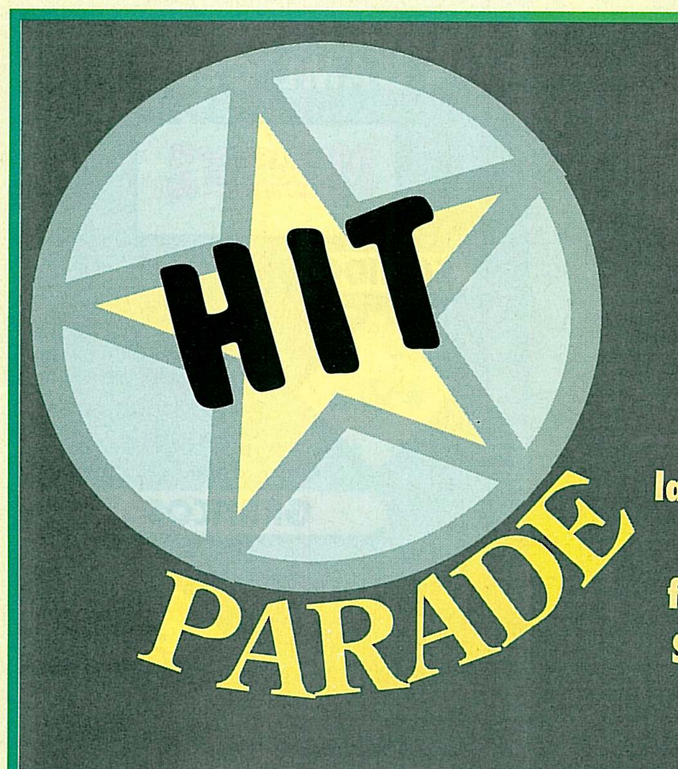


No hallarás un cartucho Game Gear que se maneje mejor.

EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 12
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: INFINITOS

- La música sublime.
- El alto interés.
- Muchos niveles.
- Los sensacionales gráficos.
- Facilidad de manejo.
- El primer cartucho de 4Mb





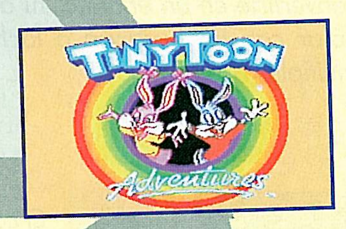
Lista de los juegos más vendidas durante el último mes realizada a partir de la información de ventas facilitada por Sega España.

MEGADRIVE



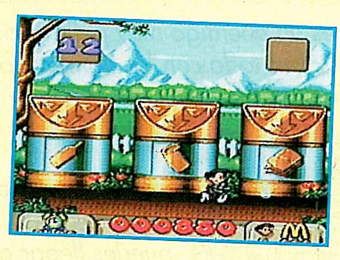


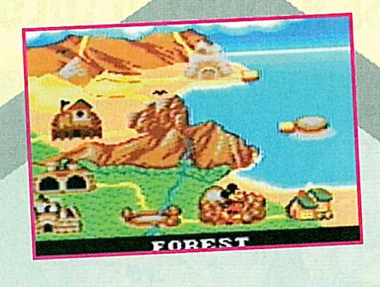
1 Fatal Fury
2 FlashBack
3 Tiny Toons
4 Super Kick Off
5 Global Gladiator
6 Another World
7 Streets of Rage 2
8 Side Pocket
9 Rolling Thunder 2
10 Two Crude Dudes



MASTER SYSTEM

1 Mickey Mouse 2
2 Global Gladiator
3 Rainbow Island
4 Taz-Mania
5 Sonic 2
6 Super Kick-Off
7 Batman Returns
8 Asterix
9 Alien 3
10 Lemmings



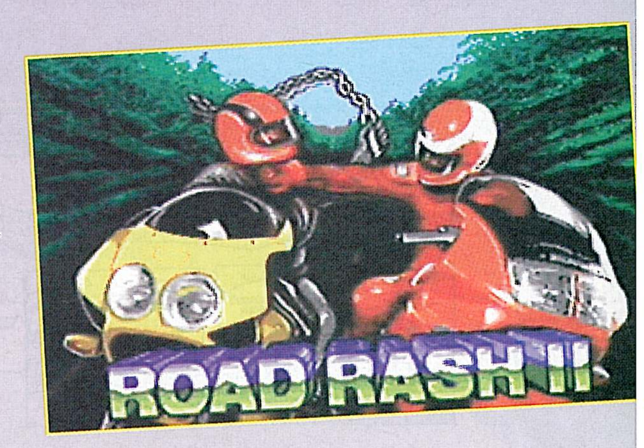


GAME GEAR

1 Global Gladiator
2 Mickey Mouse 2
3 Ariel
4 Home Alone
5 Sonic 2

GAME GENIE MEGACODIGOS

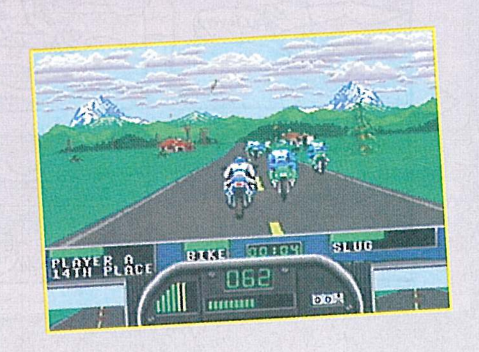
ROAD RASH II



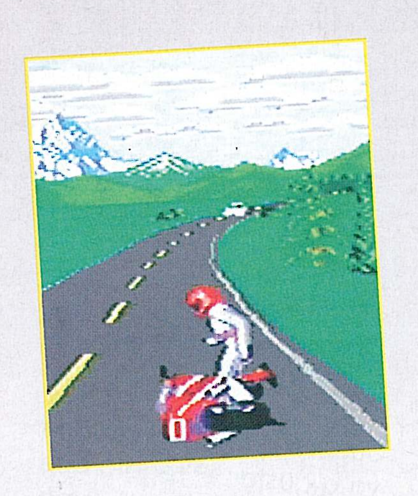
Un jugador deberá terminar el tercero o incluso en mejor posición, en cada una de las cinco pistas, para sí clasificarse y poder acceder al siguiente nivel. En los códigos 21 a 30 encontrarás la forma de eliminar estos requisitos para la calificación en ciertas pistas. Son sólo para la modalidad Solo y Take Turn y algunas veces no funcionará después de jugar en modalidad Split Screen o Mano a Mano.

Código	Introducir	Efecto
1	RH6A-86YJ	Código maestro. Introdúcelo siempre.
2	ZAST-AC58	El jugador A comienza el juego con 250.000 dólares.
3	AAST-AAD8	El jugador A comienza el juego sin dinero.
4	ZATA-AC5W	El jugador B comienza el juego con 250.000 dólares.
5	AATA-AADW	El jugador B comienza el juego sin dinero.

Este segundo bloque de códigos modifica la moto con la que comienza el juego cada jugador. Sólo ponemos los códigos para el jugador A. Para obtener los códigos válidos para el jugador B, hay que sustituir dos parejas de caracteres. En los códigos del jugador A, el tercer y cuarto carácter es ST y el séptimo y octavo es EG, mientras que en el jugador B son TA y D4, respectivamente (los dos primeros códigos valen como ejemplo).

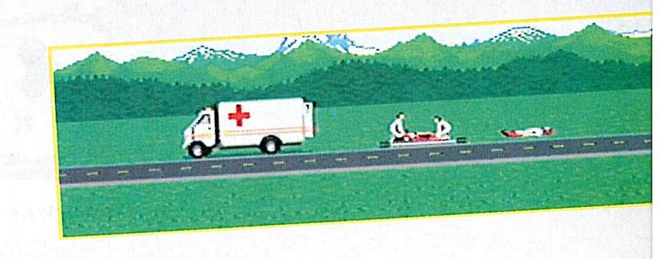


6	AEST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Panda 500.
7	AETA-AAD4	El jugador B comienza el juego con una Panda 500.
8	AJST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Shuriken TT 250.
9	ANST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Panda 900.
10	ATST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Banzai 711.
11	AYST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Banzai 600N.
12	A2ST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Banzai 750N.
13	A6ST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Shuriken 1000N.
14	BAST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Banzai 711N.
15	BEST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Diablo 1000N.
16	BJST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Panda 600.
17	BNST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Banzai 600.
18	BTST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Banzai 750.
19	BYST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Shuriken 1000.
20	B2ST-AAEG	El jugador A comienza el juego con una Diablo 1000.

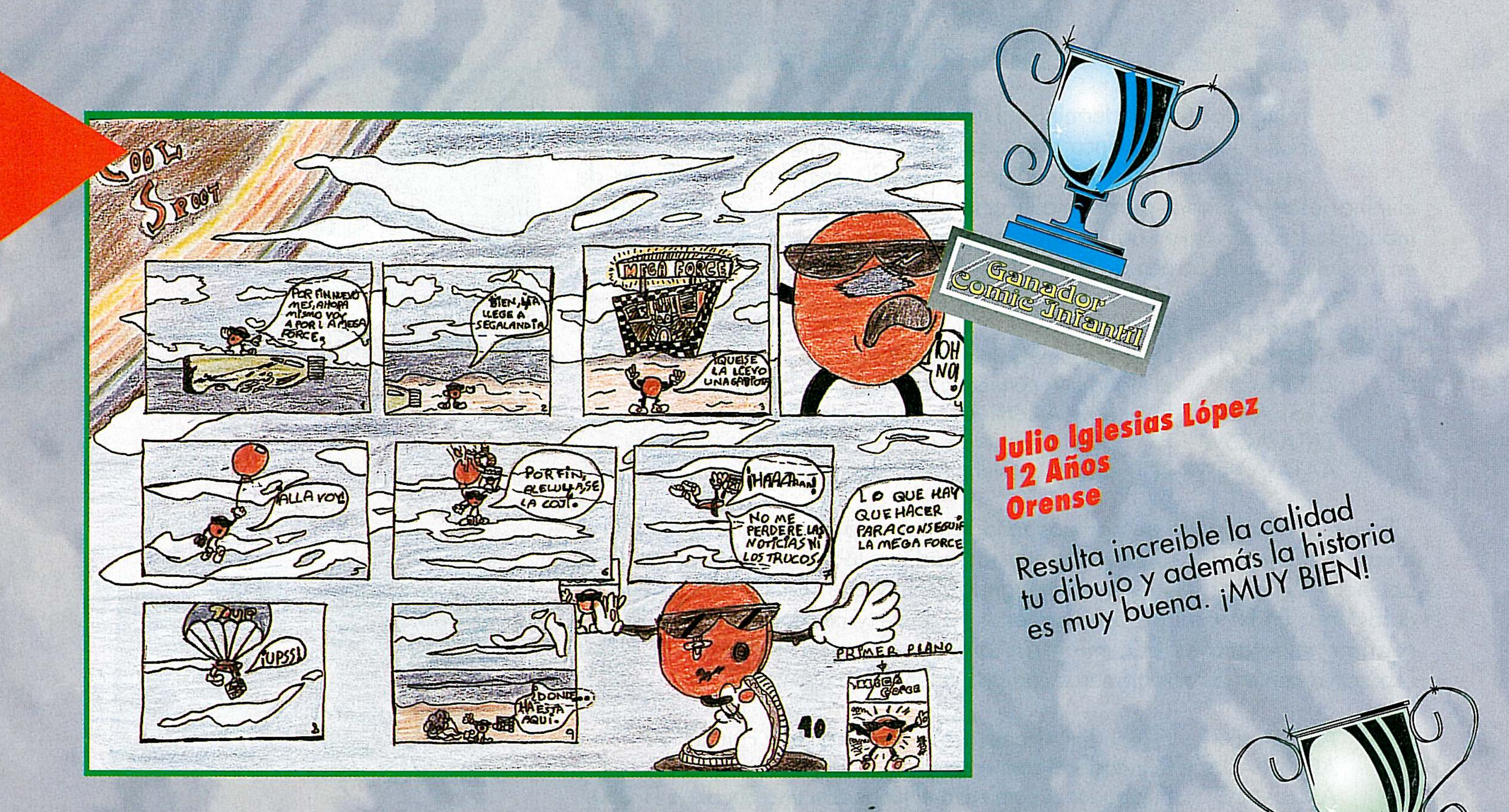


Este tercer bloque es el de preclasificación en determinadas pistas:

21	AEST-AAER	El jugador A se pre-califica en la pista Alaska.
22	AEST-AAEO	El jugador A se pre-califica en la pista Hawaii.
23	AEST-AAE8	El jugador A se pre-califica en la pista Tenneesse.
24	AEST-AAFG	El jugador A se pre-califica en la pista Arizona.
25	AEST-AAFR	El jugador A se pre-califica en la pista Vermont.
26	AETA-AAEC	El jugador B se pre-califica en la pista Alaska.
27	AETA-AAEL	El jugador B se pre-califica en la pista Hawaii.
28	AETA-AAEW	El jugador B se pre-califica en la pista Tenneesse.
29	AETA-AAE4	El jugador B se pre-califica en la pista Arizona.
30	AETA-AAFC	El jugador B se pre-califica en la pista Vermont.



MegaLectores



Julio Iglesias López
12 Años
Orense

Resulta increible la calidad tu dibujo y además la historia es muy buena. ¡MUY BIEN!



Gonzalo García Dalman
14 Años
Lérida

Seguro que a Gonzalo le va a gustar el regalo que acaba de ganar tanto como dibujar cómics.

MegaLectores

TOP SECRET

SUPER KICK OFF (MS)

Diego Medina (Pamplona)

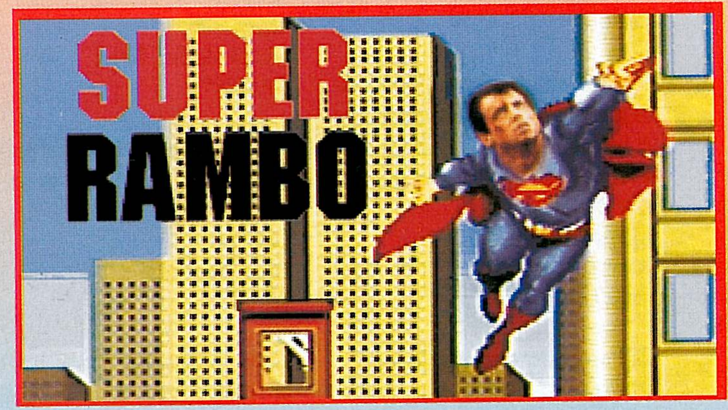
Para meter gol seguro ve hacia la portería y antes de llegar a la media luna del área pulsa el botón 2, de esta forma el balón hará un arco y el portero no podrá cojerlo. Si se quedará corto recógelo y pulsa el botón 1 será un tiro imparable.

Si quieres un golazo ponte en cualquier punto del área grande y en posición inclinada pulsa el botón 2, el balón entrará por la escuadra.

Para que un penalty sea gol seguro pulsa cualquier botón antes de que aparezca la flecha en pantalla, sorprenderás al portero.

Para que no te marquen un gol en un saque de falta pulsa los botones initerrumpidamente y el balón rebotará en tu barrera.

La PanTalla loCA



¿Es un pájaro? ¿Es un avión...?
¡NO! ES SUPER RAMBO... El terror de los villanos.
Si quieres volar así de alto ya sabes: mándanos tu foto ¡YA!

MEGACONCURSO DE COMICS

¡¡¡HEY!!! Megaconsoleros, el Primer Concurso de Comics MegaForce ya está en marcha.

La decisión ha sido difícil, pero aquí tenéis a los primeros ganadores de las categoría infantil y juvenil. Por cierto, tenemos que deciros que la edad para la categoría infantil se ha elevado hasta los 12 años.

Los que queráis participar tenéis que enviar un cómic que cumpla las siguientes condiciones a la dirección abajo indicada.

Tamaño:
20 cm. de ancho y 5cm. de alto o 20 cm. de ancho y 15 cm. de alto.
Temas:
Cualquiera siempre que se refiera a un juego Sega y a sus personajes.
Enviar a:
MEGAFORCE / Concurso Comics Ed. Primavera C/ Córcega 267, Principal 2º08008 Barcelona

Existen dos categorías: Infantil (hasta 12 años) y juvenil (de 12 en adelante) y los comics publicados tendrán como premio una suscripción de un año gratis a MEGAFORCE.

Los comics sólo participarán en el concurso del mes en el que lleguen a la redacción y deben llevar escrito por detrás el nombre, la edad y la dirección completa del autor.

El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Desearía cambiar el juego Out Run por el Streets of Rage y el Super Kick Off por el Double Dragon. Telf.: 7640607.
Fernando de Juana
Madrid
Ref.i231

Cambio juegos de Game Gear, Tengo el G-Loc, Pengo, Ax Battle, Psychic world por Shinobi, Donald Duck, Batman. Solo Alcobendas. Telf.: 6533407.
Ignacio Sánchez
Alcobendas, Madrid
Ref.i232

Cambio cartucho Sonic 2 (nuevo) de Megadrive por Gameboy (sin juego) o por nintendo con un mando. También por juego de rol de Megadrive. Telf.: 371036 prefijo 924.
Fernando Aparicio
Mérida, Badajoz
Ref.I233

Cambio juegos de Megadrive: Wonderboy III y Super Hang-On. Llamar al telf.: 4173588.
Preguntar por Dani.
Ref.I234

Cambio juegos de Megadrive. Tengo el European Club Soccer, Streets of Rage 2 y otros. Los cambio por Valis III, Sword of Vermilion. Llamar al 8464342. Sólo provincia de Barcelona.
Jesus Gutiérrez Reyes
Canovelles, Barcelona
Ref.I235

Me interesaría cambiar los cartuchos Action Fighter y Ghouls'n Ghosts. A ser posible por Mickey 1-2 o Donald Duck. Telf.: 363989.
Daniel Magdaleno
Lasarte, Guipúzcoa
Ref.I236

Cambio dos mandos a distancia para Megadrive por cartucho Megadrive. Telf.: (976) 499065. Llamar en las horas de la cena.
Julia Bastaros
Zaragoza
Ref.I237

Cambio GG con TV, lupa, batería, bolsa y 3 juegos por una MD con 4 juegos. Sólo para Málaga. Telf.: 2256594.
Javier Peña
Málaga
Ref.I238

Cambio Game Boy con 7 juegos, Adaptador, Lightboy por Game Gear, o la vendo por 14.000 pesetas. Si estás interesado, llámame al teléfono (93) 8960486.
Jordi Franco
San Pedro de Ribas, Barcelona
Ref.I239

Cambio juego F16 Fighter de Master System por otro, si puede ser por el GP Rider con instrucciones. Telf.: (93) 3507184.
Vicente Llanos
Barcelona
Ref.I240

Vendo o intercambio juegos de Master System 2. Yo tengo el World Grand Prix, Super Tennis y muchos más. Llamar al (965) 5458745.
Juan Carlos Alcázar
Elche, Alicante
Ref.I241

Querría cambiar Sonic por Ghouls'n Ghosts, Shadow Dancer o Monster Lair. Megadrive. Telf.: (956) 335812.
Jose Carlos Florindo
Jérez de la Frontera, Cádiz
Ref.I242

Cambio Golden Axe 2 por Side Pocket o Rolling Thunder 2. Preguntar por Sergio. Telf.: (91) 7182910. De 15 a 22h.
Sergio Rodríguez
Madrid
Ref.I243

Compro el juego Turrican 1 para Megadrive o para Master System y cambio de Game Gear Donald Duck, Ninja Gaiden por Wonderboy III, Shinobi 2 o otros. Cambio de Megadrive el Altered Beast y el Space Harrier 2 o los vendo por 4.800 pts. cada uno, llamar al telf.: 3343255.
José Manuel Borreda
Valencia
Ref.I244

Cambio Wonderboy The Dragon's Trap, The Terminator, K.O Foreman para Game Gear por otros juegos. Telf.: 7593105 - 3884720.
Juan Pedro Campos
Madrid
Ref.I245

Tengo un juego llamado Ghost House y me gustaría tener Simpsons o Terminator. Mi número de telf.: 4161684
Manuel González
C. de la Cuesta, Sevilla
Ref.I246

CONTACTOS

Quisiera contactar con Jorge Bagre Prieto, ref.VC208. Llama al telf.: 4305133, pregunta por David. Llama de 6:00 a 7:00 de la tarde.
David Huguet
Barcelona
Ref.C84

Vendo o cambio de Megadrive: Moonwalker 3.500 ptas, Decap Attack 4.000 ptas., World of Illusion 5.000 ptas, Fantasia 4.500 ptas., Mystic Defender 3.500 ptas., Toki 4.500 ptas. Telf.: (981) 328721. Llamar de una a tres.
Rubén Rodríguez
Ferrol, Coruña
Ref.C85

Deseo contactar con los chicos de la ref.I168 y I170. No tengo teléfono. Escribir a C/Julio Burell "Los Girasoles" 6, 3A, C.P. 23700.
Manuel Carretero González
Linares, Jaén
Ref.C86

Si quieres pertenecer al club Shinobic de Sega donde recibirás una revista, escribe a: Enrique Albert. C/Constitución s/n, C.P.46900. Adjunta 75 ptas en sellos para la revista.
Enrique Albert Baviera
Torrente, Valencia
Ref.C87

Quiero contactar con Sergio Domínguez Ochoa de Huelva, porque no me ha llegado su juego. Telf.: 3475135.
Angel Collado
Valencia
Ref.C88

Quisiera contactar con usuarios de Sega Master System, por favor, contestar a: Avda. de Gijón n'74. C.P. 33180.
Jonathan Rivas
Noreña, Asturias
Ref.C89

Hola consolegas, que tal estáis. Mega-animense y escriban al club Mega Sonic para mega-cambiar juegos de Megadrive y consultar sobre algunos mega-trucos aquí en mega-Lanzarote. Mi mega-teléfono (928) 811104. Venga, no se mega-corten.
Nando Placeres
Arrecife, Lanzarote
Ref.C90

COMPRAS VENTAS

Vendo Master System con el juego Donald Duck y Alex Kidd a un precio de 11560. Llama al 487754 con el prefijo 957.
Isidoro Javier Pérez
Cordoba
Ref.VC253

Vendo el Jewel Master de Megadrive por 3450 pts. Sólo en Barcelona. Telf.: 2013245.
Kilian Vila
Barcelona
Ref.VC254

Quisiera comprar juegos de MD por un precio de 3000 a 5000 pts. Interesados llamar al (947) 313553.
Miguel Garcia
Miranda de Ebro, Burgos
Ref.VC255

Vendo Nintendo con dos control pad y 12 juegos. Llamar para decir los juegos, por 37000 pts. Telf.: 730688.
Carlos Atin
Palma, Baleares
Ref.VC256

Vendo 2 cassetes MD, Batman, Dick Tracy pr 5000 pts los dos. Llamar de 12:30 a 14:50. Telf.: (96) 2710556.
Cesar Cardoso
Villamarxant, Valencia
Ref.VC257

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Quisiera comprar Bateria de Game Gear o juego de Game Gear por 2500 o 3000 ptas. Cambio Wonderboy por otro. Telf.: 3846728.
David Alarcó
Valencia
Ref.VC258

Compraria juego Super Kick Off o parecido de futfol. Telf.: 677465.
David Alvarez
Los Barrios, Cadiz
Ref.VC259

Compro juegos de MD a buen precio: Sonic 2, Mickey and Donald, Street of Rage 2, European Club Soccer, Golden Axe y más. Telf.: (92) 5272948.
Rubén Fernández
Asturias, Oviedo
Ref.VC260

Vendo consola Megadrive con 4 juegos (Sonic 1 y 2, Tazmania, Olympic Gold) y un cartucho adaptador para cartuchos japoneses. También vendo ordenador AMIGA 500 con 1 Megabyte de memoria, sistema operativo 1.3, cartucho ACTION REPLAY II y 7 juegos originales. Interesados llamar al telf.: 3084375 (Contestador automático).
Ismael Valdivida
Barcelona
Ref.VC261

Me gustaría comprar Game Gear con buenos juegos. La compro con cinco juegos y consola por 20900 pesetas. En buen estado. Llamar al Teléfono.: 9055670.
Francisco Javier Blas
Madrid
Ref.VC262

Vendo Altered Beast (6.000 pts.) y el Sword of Sodan (7.000 pts.). Tfno:2690234.
Alvar Martínez
Madrid
Ref.VC263

Vendo juegos de Game Gear por 4.000 pesetas cada uno. Telf.: 130749.
Inko Illarramendi
Zarauz, Guipúzcoa
Ref.VC264

Vendo los juegos para la Master System: Super Monaco GP, Asterix World Cup Italia 90, Sonic y otros cartuchos. Por 3.000 pesetas. Llamar tardes. Telf.: (96) 2970421.
Jorge Ayora
Puebla larga, Valencia
Ref.VC265

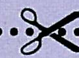
Vendo juego para MS 2, Shinobi. Interesados llamar al telf.: 2441981. Por 5.800 ptas.
Llorenç Mingarro
Alberique, Valencia
Ref.VC266

Compro un control Pad de Megadrive por 1.000 ptas. (Si puede ser, que tenga el cable largo) y vendo consola Game Gear y los juegos: Columns, Factory Panic, Super Monaco GP, Shinobi y Streets of Rage. Todo en perfecto estado y con instrucciones. Todo por sólo 22.500 pesetas. Interesados llamar al teléfono: (91) 8520053.
Eduardo Alvarez
Cercedilla, Madrid
Ref.VC267

Vendo el Jewel Master de Megadrive por 3.450 pts., sólo en Barcelona. Telf.: 2013245.
Kilian Vila
Barcelona
Ref.VC268

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.
Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona



TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 16



El Correo de Sonic



los botones ve a la pantalla de opciones con el primer mando. Ahora podrás elegir de una a nueve vidas, la fase en la comenzar y dos nuevos niveles de dificultad, Very Easy (Muy fácil), -Manía (muy difícil).
2- Sinceramente te recomiendo los dos, ya que jugando se aprende un montón con Carmen Sandiego, por lo que yo empezaría con Where in the World y después Where in time.
3- Su precio rondará las 10.000 ptas, aunque aún está por confirmar si el pad de seis botones se venderá junto con el cartucho o por separado.

¿Cómo estás colega? Sólo quería hacerte dos preguntas, que son las siguientes:
1- ¿Pierde características el Street fighter 2 sin el pad especial de seis botones? ¿Se puede jugar sin él?
2- ¿Qué juego me recomiendas: El Fatal Fury o el European Club Soccer?
Antonio Fernández
Valencia

1- Efectivamente, ya que sólo podrás aprovechar la mitad de las posibilidades de los luchadores.
2- Me decanto por Fatal Fury, un super cartucho de los pocos que han salido para Megadrive sobre lucha tipo Street FIghter.

Hola Sonic: Tengo una Master System 2 y me gustaría que me dijeras algunos trucos sobre el Shinobi y el World Soccer, y que me aconsejaras sobre algún juego con muchas pantallas y difícil de acabar. Muchas gracias.
Rubén Rodrigo
Salamanca



Aquí tienes un tuco para este legendario cartucho: en la pantalla de presentación, cuando aparezca la cara del ninja, presiona ABAJO y el botón DOS en el joystick. Saldrá una pantalla de color negro y nos aparecerá un menú donde comenzar en el nivel y fase que deseemos. Sobre tu segunda cuestión, existe un juego que reune esas características, el Shadow of the Beast.

Hola Sonic, estaba en casa y pensé que podría pasar el tiempo haciéndote unas preguntas, bien, pues allá van:
1- He oído que han salido unos alargadores para los mandos de la MD de cable ¿Cuál es su precio? ¿dónde los puedo conseguir?
2- ¿Cuál es el precio de fatal Fury para MD?
3- ¿Sabes algún Password para el Super Hang-On? Para MD.
4- ¿Cuántas vueltas hay que darle al Truxton de MD para poderlo acabar porque cuando lo acabo tengo que volver a darle otra vuelta.
Luis Alvarez
La Coruña

1- Efectivamente y su precio ronda las 1.500 ptas.
2- Su precio es de 8.390 ptas., si te interesa el cartucho de segunda mano, lo puede encontrar al precio de 4.280 ptas.
3- Aquí tienes un código para ver el final del juego:

6FF3F546F35564FFOSLPIMFJEDGH.
4- Truxton es el típico matamarcianos que cuando terminas todas sus fases, vuelves a comenzar de nuevo, pero un poco más difícil.

Hola Sonic. Me gustaría saber si hay algún truco para el Super Hang-On, además de la pantalla oculta.
También ¿Cuál me recomendarías, el Toki o el Golden Axe 2 de Megadrive?
Felicidades por vuestra revista, es super.
Juan Carlos Blanco
León

Lo lamento pero sólo existe el truco del menú oculto. De los dos que me mencionas, te recomiendo el Golden Axe 2, un cartucho con excelentes gráficos, buena música y acción a raudales.

Hola Sonic, tengo una Master System 2 y me gustaría que me resolvieras unas dudas:
1- ¿Existe el European Club Soccer en versión MS?
2- ¿Saldrá una Game Genie para la MS?
3- ¿Qué juego me recomendarías, el Alien 3 o el reciente Batman Returns? ¿Cuál de los dos tiene mejores gráficos y sonido?
Gracias por todo.
Unal Risueño
Ortuella, Vizcaya

1- No, de momento no se ha versionado para la MS, pero puedes escoger entre los siguientes: Super Kick Off, Champions of Europe, World Cup Italia 90, World Soccer y Tecmo World Cup.
2- No, de momento no se tiene noticia de una versión para los 8 bits.
3- Es más emocionante y más adictivo Alien 3, tanto por sus gráficos como por el ambiente que crea jugar con él, y si no has visto la película, te recomiendo verla antes de comprar el cartucho.



¡Hola Sonic!, me llamo Asier y tengo 14 años, tengo una Master System 2 y me gustaría que me aconsejaras sobre qué juego de fútbol me debo comprar. Y ¿cuánto cuesta?
Asier Zubiarrain
Ortuela, Vizcaya

Siempre que teníais una duda de este tipo, os remitía al mítico Super Kick Off, sin embargo, hay ahora un cartucho que tiene las espectativas de crear secuela, me refiero al Tecmo World Cup, cuyo Preview lo encontrarás en el número 15 de Megaforce.
El precio del primer cartucho es de 6.490 ptas., mientras que el segundo todavía no se ha distribuido en España.



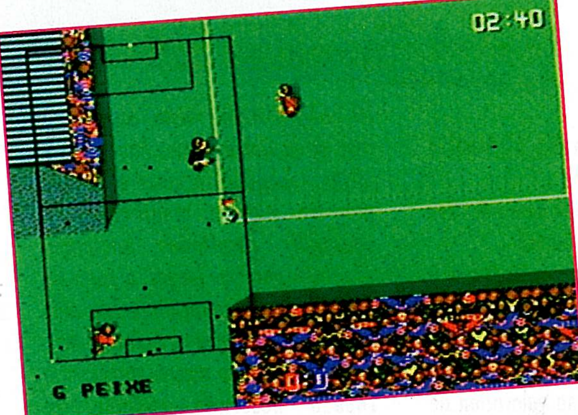


¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.
Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

¿¡Hola Sonic! Me llamo José Francisco, tengo 10 años y una Megadrive y el juego Sonic The Hedgehod. Me gustaría saber cómo obtener el menú.
Me voy a comprar el Super Thunder Blade ¿podrías decirme algunos trucos de este juego?
José Francisco Ripoll
Valencia

Aquí tienes el archiconocido menú para mi aventura: cuando te encuentres en la pantalla de presentación (cuando salgo saludando) presiona arriba-abajo izquierda-derecha y el botón B más START y accederás al menú especial donde puedes escoger la fase en donde comenzar la partida. También podrás escuchar todas las melodías y efectos especiales que contiene el cartucho.
En cuanto al juego Super Thunder Blade, francamente es un juego que en su época tuvo un relativo éxito, pero debido a su endiablada dificultad, uno se cansaba del cartucho despuès de bastantes intentos frustrados de acabar con el juego. Además no existe ningún truco lo bastante eficiente para acabar este cartucho, pero si de todas formas quieres comprártelo, aquí tienes el único truco que salió para este juego: selecciona el modo "hard", permanece en la esquina superior izquierda o derecha, y no te alcanzarán los disparos enemigos. Este truco sólo funciona en las tres primeras fases.

¿Hola Sonic. ¿Qué tal estás? Me llamo Fernando y me gustaría que me respondieras a unas cuantas preguntas:
1- Quisiera que me informaras sobre el juego de fútbol de la Megadrive "Tecno World Cup" ¿Cuándo lo pondréis a la venta?
2- ¿Cuáles son los juegos más vendidos en las clases de arcade, aventuras y deportes?
3- ¿Me podrías hacer una lista de los juegos de fútbol más famosos del mercado? ¿Tienen buenos gráficos? ¿Dónde los podría localizar? Bueno Sonic, ya he acabado. Compro todos los meses tu revista y dos o tres más (pero ésta es la que más me gusta).
Adiós y grácias, Sonic.
Fernando A. Martín
Calahorra, La Rioja



1- En el número 15 de nuestra revista encontrarás un preview de este espectacular juego de fútbol. Todavía no existe una fecha concreta del lanzamiento del cartucho.
2- Encontrarás una lista de los más vendidos en la sección Hit Parade.
3- Sin duda alguna, el más famoso es Super Kick Off, recientemente versionado para Megadrive, todas sus características están a la altura de lo que se esperaba, a excepción de la manejabilidad, que es bastante deprimente. Por lo demás, un montón de opciones, gran calidad técnica y buena animación.

¿Hola Sonic, ¿cómo estás? Me gustaría preguntarte unas cosas:
1- ¿Se puede dañar la Megadrive con los cartuchos de la Génesis? Es que me regalaron dos: The Terminator y Mario Lemieux. Yo tengo la Europea.
2- ¿Qué cartucho de estos me recomiendas? Centurión defender of Rome, Super Mónaco Grand Prix 2, Powermonger, Carmen Sandiego 2, Bulls vs Lakers and the NBA playoffs y Desert Strike.
3- Me puedes decir si saldrá para Mega Drive: Virtua Racing y Stadium cross.
Jordi Guardiola Soto
Tarragona

1- Haciendo un buen uso de estos cartuchos no tiene que ocurrir nada.
2- Sin duda te recomiendo el Desert Strike, una auténtica gozada el desplazarse con el helicóptero por los diferentes paisajes y explorar un montón de terrenos inhóspitos, intentando cumplir las misiones y rescatando soldados de una muerte segura (me estoy emocionando). En pocas palabras, corre a comprar el cartucho.
3- De momento sólo está disponible en Japón para nuestra Megadrive el Virtua Racing, la mejor y más grande simulación de carreras de coches. El juego ha sido creado enteramente en tres dimensiones de superficies planas. Todo un éxito en las recreativas que sin duda arrasará también en las consolas.

¿¿Qué tal Sonic, cómo te va en tu segunda aventura? Seguro que muy bien. Tengo una Master System 2 y me gustaría hacerte unas preguntas:
1- ¿Cuál es de éstos cuatro el mejor matamarcianos: Super Space Invaders, Xenon 2, Sagaia y R-Type? ¿Podrías ponerlos en una escala de mejor a peor?
2- ¿Cuál es el juego más difícil para la Master?
3- ¿De qué va el Populous? ¿Cuántas cosas tiene? Vale la pena comprarlo o no.
4- ¿Qué me dices del Indiana Jones? ¿Y el Príncipe de Persia?
Espero las respuestas con impaciencia, pues me muero de ganar de comprarme un juego, ¡ojalá me ayudes a decidir!
Juan José Rodríguez
Pontevedra

1- El orden de preferencia de mejor a



de Sonic



peor de la lista que me mandas es el siguiente: Super Space Invaders, R-Type, Xenon 2 y Sagaia.

2- Uno de los juegos que tiene fama de ser difícil y largo es el Asterix, que sin lugar a dudas te recomiendo.

3- En el juego Populous encarnas el papel de dios, que tiene bajo su control un cierto número de hombrecillos a los que debe ayudar a expandirse mediante unos poderes que tienes a tu control, como pueden ser el amontonar, aplanar o hacer agujeros con tierra, crear efectos atmosféricos, desastres como pueden ser el fuego, enviar guerreros a destruir al bando contrario (si, hay hombrecillos malos que estàn bajo el control de un dios maléfico al que debes derrotar). Tienes màs de mil mundos por conquistar y un montón de posibilidades para combinar tus poderes que a medida que avanza el juego se hacen más potentes y duraderos a la par que tus enemgos cada vez se hacen más fuertes, rápidos e inteligentes. Una verdadera gozada hacer de dios por unas horas.

4- De los dos que me mencionas me decanto por Prince of Persia, un cartucho con una animacón soberbia y muy bien ambientado, con el que te pasarás un montón de horas tratando de salir de los malditos calabozos a donde está confinado nuestro protagonista.

? Hola Sonic, me llamo Rubén y me gustaría saber si Street Fighter 2 va a salir para Game Gear o Master System 2, gracias.

Rubén Martínez
San Pedro de Ribas, Barcelona

¿Cuántas veces tengo que decirlo? Ya he perdido la cuenta... Pero me has cogido en un buen día y te responderé la pregunta. Debido a la complejidad del juego y al tamaño de los sprites no es posible hacer una conversión algo "decente" de este archiconocido juego para las consolas de 8 bits. También te recomiendo, (y esto va para todos los lectores de esta sección) que para aprovechar mejor estas páginas, lo mejor sería preguntar sólo cosas que no se hayan respondido en otras ocasiones, ya que si me encuentro cartas con preguntas que ya han salido en números anteriores, las eliminaré automáticamente y daré preferencia a otras que sean del interés de todos los megalectores.



? Hola Sonic, tengo una MD y quisiera hacerte varias preguntas:

1- ¿Qué juego me recomendarías, Empire of Steel o European Club Soccer?

2- ¿Cuál te parece mejor de las dos Pro Action Replay o Game Genie?

3- En algunos trucos ponéis letras y números, ¿cómo se ponen? ¿o ès que se ponen en la puntuación al final del juego?

4- ¿Podrías darme una valoración de los juegos Splatterhouse 2 y Last Battle?

5- ¿Qué juego de plataformas me recomendarías?

Bueno, eso es todo. ¡Ah!, se me olvidaba: En el Sonic ¿cómo se entra en la sala de Bonus? Por más que lo intento no lo consigo. Ahora sí he terminado y te deseo un buen año a ti, a Tails y a toda la redacción de Megaforce. Hasta otra.

Juan Manuel Solis
Badalona, Barcelona

1- Aunque los dos son juegos de diferente tipo, me inclinaría por Empire of Steel, un matamarcianos horizontal con un montón de enemigos de concepción muy original.

2- Creo haber comentado la misma cuestión a otros consolegas, a los que recomendé el Pro Action Replay, por ser el màs potente en el sentido de que puedes buscarte los códigos tu mismo de una forma sencilla, sin tener que esperar la publicación de los códigos en la revista, como es el caso de la Game Genie. Aunque éste último, despuès de tener el código maestro puedes modificarlos y conseguir resultados bastantes divertidos para tus juegos, a parte de que puedes introducir muchos más códigos a la vez que el Action Replay. En definitiva, si no quieres romperte la cabeza buscando códigos, te recomiendo la Game Genie, por el contrario si quieres descuartizar tú mismo el cartucho es mucho más divertido el Pro Action Replay.

3- Algunos juegos tienen la opción de introducir códigos que mediante el pad, vas eligiendo el número o letra a introducir.

4- Personalmente, le daría a Splatterhouse 2 un 86% y a Last Battle un 80%.

5- Existe un juego arcade-plataformas, un poco difícil, pero lo justo para que no pierda adicción. Este juego es Indiana Jones 3, con cinco fases y un montón de peligros a sortear. Te lo recomiendo sin lugar a dudas.

Para entrar en la fase de bonus, al final de las fases (y siempre que tengas como mínimo 50 anillos) surge un gran anillo por el que debes colarte para poder acceder a esta alocada fase.

? Hola Sonic, me llamo Miguel, tengo una Megadrive y me gustaría preguntarte algunas cosillas:

1- ¿Me puedes decir los trucos que existen en el Street of Rage 2 de la Megadrive?

2- ¿Cuál de estos me aconsejas: Where in the world is Carmen Sandiego o Where in time is Carmen Sandiego?

3- ¿Me podrías decir cuánto costará el Street Fighter 2?

Miguel de Gabriel
Cistierna, León

1- Antes de encender la consola, presiona a la vez en el control pad 2 arriba y A/B. enciende la consola, y sin soltar



Un regalo para divertirse aprendiendo.

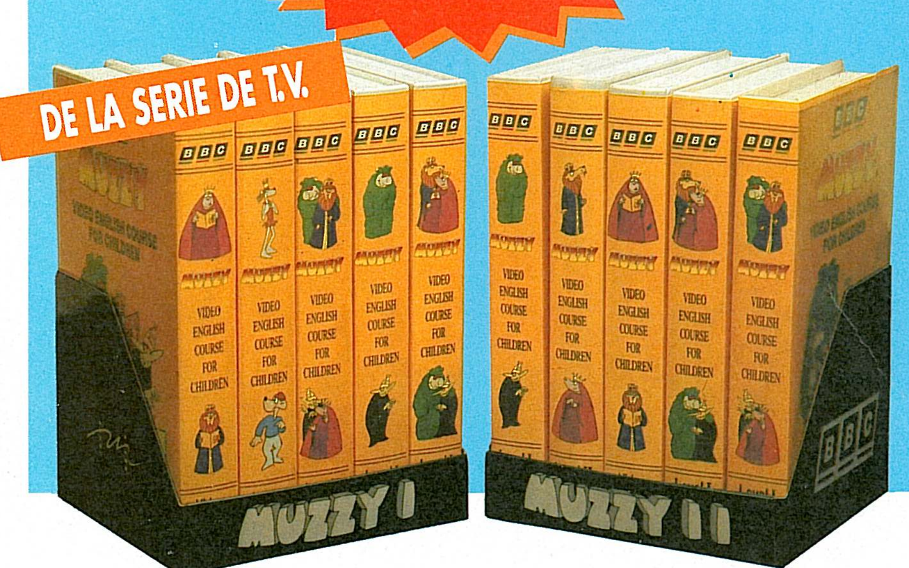
BBC

Cursos de idiomas en video para niños

MUZZY

EXITO MUNDIAL

OFERTA ESPECIAL DESDE: 9.900 ptas.



Sabemos que un niño está capacitado para hablar un segundo idioma incluso antes de poder leer y escribir en su propia lengua.
Ahora, sus hijos podrán hablar un segundo idioma utilizando el más original método de enseñanza hasta ahora conocido.

El sistema MUZZY, ha sido creado por la BBC de Londres, principales expertos en la enseñanza a través del entretenimiento. Esta colección está diseñada para niños en edades comprendidas desde los 4 a los 12 años.

MUZZY utiliza la animación en colores, con canciones y encantadores personajes, para que puedan aprender un segundo idioma de una manera natural.

Este método incluye todo lo necesario para que sus hijos comiencen a dominar un segundo idioma. Cada curso comprende 2 niveles de lenguaje: principiantes y post-principiantes.



Cada nivel consta de 4 videocassettes de 45 minutos cada uno (2 con el nuevo idioma y 2 con la versión española, que les servirá como referencia y ayuda), además de un libro con el guión de los videos incluyendo su versión en español.

Consiga ya el curso de idiomas en video para niños MUZZY. Sus hijos se lo agradecerán.

CUATRO IDIOMAS: INGLES, FRANCES, ITALIANO, ALEMAN



Si elige sólo un nivel, puede escoger una de estas dos peliculas como regalo y si ha escogido los dos niveles le regalamos las dos películas.
Su precio habitual en cualquier establecimiento es de 2.995 ptas. cada una.

SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT EL CURSO DE IDIOMAS EN VIDEO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el curso de idiomas en video que a continuación señalo más 900 ptas. de gastos de envío y manipulación por Ochoa

		SUMA
☐ Curso de Inglés Nivel 1 **9.900ptas.**	☐ Curso de Inglés Nivel 2 **9.900 ptas.**	
☐ Curso de Francés Nivel 1 **9.900 ptas.**	☐ Curso de Francés Nivel 2 **9.900 ptas.**	
☐ Curso de Alemán Nivel 1 **9.900 ptas.**	☐ Curso de Alemán Nivel 2 **9.900 ptas.**	
☐ Curso de Italiano Nivel 1 **9.900 ptas.**	☐ Curso de Italiano Nivel 2 **9.900 ptas.**	
	TOTAL	

☐ Si sólamente ha elegido un nivel, indique la película de regalo elegida ____________

☐ Si ha elegido los dos niveles de cualquier idioma las dos películas de regalo ya son suyas.

NOMBRE Y APELLIDOS ____________

DIRECCION ____________ C.P. ________

POBLACION ____________ PROVINCIA ____________

TELF. ____________ FECHA NACIMIENTO ____________ FIRMA X

N.I.F. ____________

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº: ____________

NOMBRE DEL TITULAR ____________ FECHA CADUCIDAD ____________

REF: MF.

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:

MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4
28015 Madrid

Si desea recibir rápidamente su pedido llame al

(91) 547 21 21 - 542 25 20

...o mande este cupón por fax llamando al:

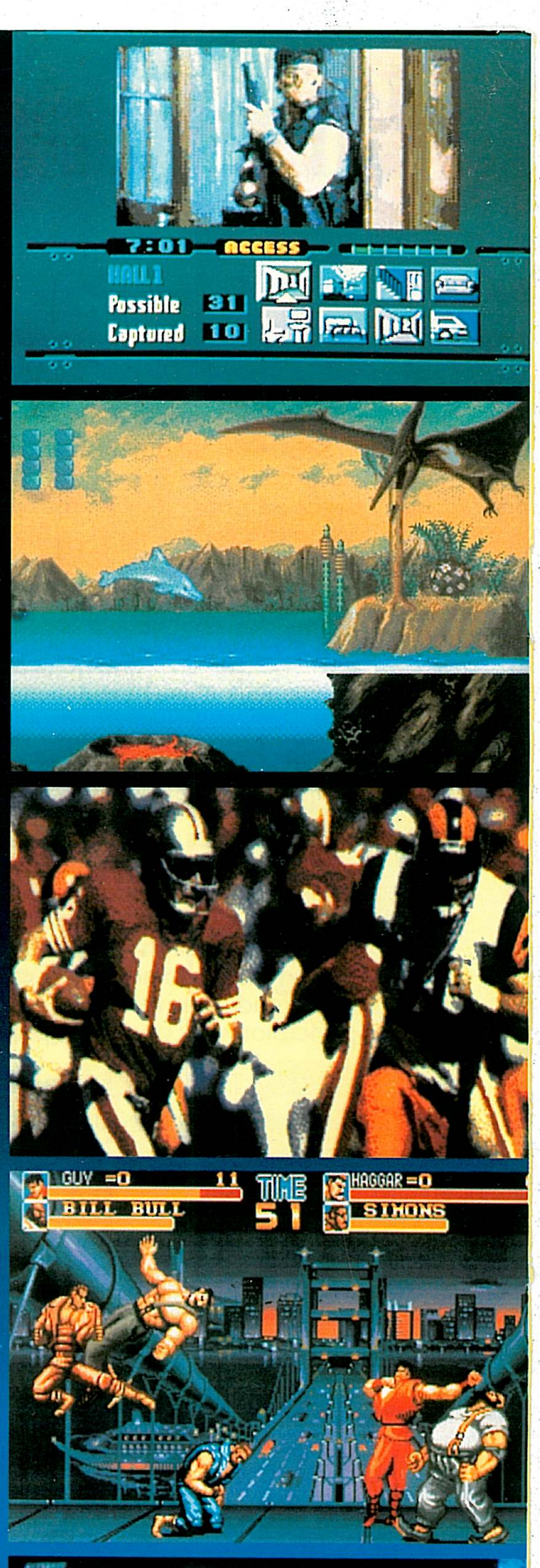
(91) 559 63 99

MOVIERECORD DIRECT

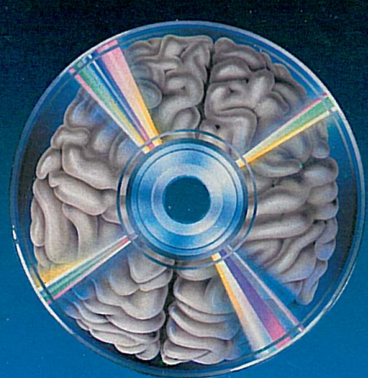
VIVE LA REALIDAD ABSOLUTA



Siente las cosas como son. Videojuegos con personajes reales que obedecen tus ordenes. Estrellas de la pantalla a las que tú puedes dar vida. Es la realidad absoluta. Ponte al mando de un procesador 68.000 que unido al de tu MEGA DRIVE hace realidad tus sueños a una **velocidad** de **20,1 MHZ.** No te conformes con menos. Siente un nuevo movimiento en los gráficos, ampliación, rotación, Scroll... Zoom...¡ CAMBIARAS DE CHIP ! Es tu nueva realidad.



CONTROLA LA MEMORIA INTEGRAL



Cuestión de poder. Controla una memoria de **6 MEGAS** que te permite acceso inmediato y agilidad absoluta a la hora de transmitir datos a tu videoconsola. Una inteligencia privilegiada despierta en tu MEGA DRIVE.¡ La Videoconsola pensante ! CON JUEGOS DE CASI 5.000 MEGA-BITS... ¡ EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS !



DISFRUTA EL SONIDO TOTAL



Siente la música, **¡TU MUSICA!**. Disfruta del reproductor de sonido más avanzado que existe. Programa tus canciones, busca el fragmento que quieras, repite los temas que molan , escucha la voz de tus autores preferidos. La filarmónica está en tu MEGA DRIVE. ¡ SALTA AL ESCENARIO ! La música la llevas dentro, ¡DEMUESTRALO CON EL KARAOKE ! Interpreta tus temas de siempre¡ TE VAN A OIR !



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

MEGA DRIVE

